Современные КОМПЬЮТЕРНЫЕ и ВИДЕОИГРЫ №8 (41) Апрель 1999

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

NFS: High Stakes
Theme Park 2
Silver



GIANTS
MIGHT & MAGIC VII
CIVILIZATION: CALL TO POWER

Lander
Grandia
Velocity
Metropolis
Dragon Hoard
Не тормози!...

STARWARS Forever
КАРМАННЫЕ Игры

ALIENS VERSUS PREDATOR

GAMELAND PUBLISHING

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

журнал
№8 (41) Апрель 1999
http://www.gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

X-FILES

ХИТ?

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

ВНИМАНИЕ!

«**Страна Игр**» выходит **2** раза в месяц. Спрашивайте в продаже **2**-го и **16**-го числа каждого месяца.



Журнал с CD-ROM комплектуется постером.

Издательство ищет главного редактора для нового молодежного журнала. От 25 лет, с опытом работы.
Огромные возможности.

Резюме присылайте по факсу 125-0211
или на e-mail:dmitri@gameland.ru

Список игр в алфавитном порядке



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *специальный корреспондент*
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Заказ №

Тираж **55 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

РЕПЕТИРУЯ РЕВОЛЮЦИЮ...

Странно для игрового мира начинается этот год. Повсюду неопределенность, всевозможные слухи и домыслы. Разработчики что-то разрабатывают, издатели — издают, но никак не соберутся с духом честно рассказать, кто кого поддерживает и кто против кого дружит. Плюс ко всему, первое апреля, которое во всем цивилизованном мире отмечается как день **Самого Умного Геймера**. Которому можно остальные **364** дня в году скармливать всевозможные сиквелы, римейки, приквелы по высоким и низким ценам, круглосуточно и без перерывов на обед. В этот замечательный день практически все серьезные в остальное время **PR**-менеджеры и другие ответственные работники принялись веселить друг друга всевозможными анонсами несуществующей продукции, сообщениями о банкротствах и приобретениях, а также тешили публику и журналистов откровенными якобы юмористическими высказываниями и пугали друг друга кто чем может. Одной из самых замечательных подобных шуточек стал обстоятельный материал уважаемого сайта **Next Generation Online** о внезапном и неожиданном выходе **PlayStation II** в Японии под названием **PlayStation Supra** со всевозможными играми, в том числе и от **Square**, по смешной цене около **300** долларов. Да. Посмеялись мы очень и очень хорошо. От души. Но все-таки, куда бедному **Next Generation** до самой **Sony**. Ее анонсы выглядят куда более заманчиво.



Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 13 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Sega Rally 2, Sonic Adv., Shen Mue.»

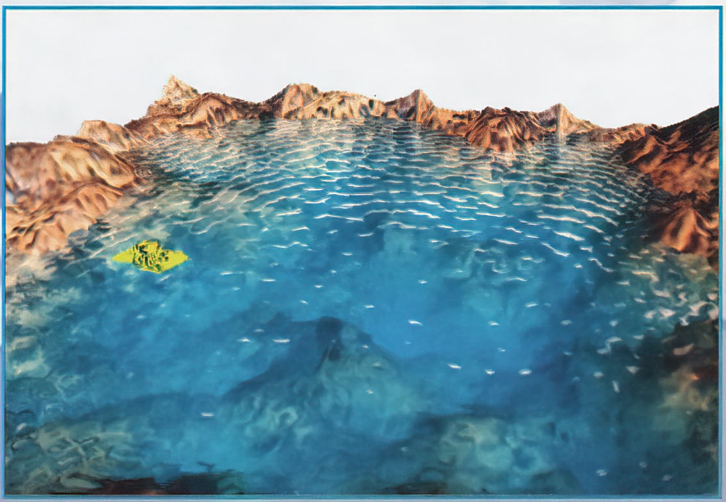
Мартовские маневры Sony

Первое апреля у японского технического гения Кена Кутараги каким-то странным образом не совпало с первым апреля всего остального мира и опередило соответствующую дату аж на целый месяц. И поэтому, когда господин Кутараги (работающий в **Sony Computer Entertainment** самым главным начальником) выходил **2** марта на сцену дворца культуры в Токио рассказывать народу насчет следующей приставки **PlayStation**, ему все-все-все поверили. В общем-то, поверили правильно, потому что вся эта история не была розыгрышем, но вот в одном многоуважаемые чиновники из **Sony** немножко поторопили события. Все дело в том, что на момент презентации ни одного реально работающего прототипа **PlayStation II** (или **Next Generation PlayStation**) в распоряжении компании не было и вообще на этой планете не существовало, а все созданные большими друзьями **Sony** — компаниями **Square, Namco** и (почему-то) **From Software** технологические демо-версии были разработаны и проигрывались на специальной рабочей станции, на которой была запущена виртуальная машина **PlayStation II**, позволяющая с достаточной степенью точности повторять характеристики будущей приставки. Проще говоря, демки демонстрировались на супермощном компьютере с эмулятором. И хотя данный момент, в общем-то, не вызывает никаких сомнений в подлинности намерений компании и не дает нам повода думать, что приставка будет неспособна справляться с графикой уровня показанных демок, весьма и весьма подозрительным становится тот факт, что **Sony** оказалась не готова продемонстрировать за год до выпуска приставки на рынок реально действующий ее прототип или хотя бы отдельный готовый чип знаменитого уже **Emotion Engine**. Если уж так случилось, а презентовать платформу так сильно хотелось, почему бы не объявить о том, что действительно приставка находится лишь в стадии налаживания производственных технологий, а не делать вид, что она уже готова и что продемонстрировать милую серенькую коробочку (или какую там решат выбрать дизайнеры) **Sony** мешают лишь какие-то собственные глубоко зарытые причины. Однако налаженная Нуремашина (это такое маркетинговое устройство для производства массового ажиотажа) работала и работала, не обращая внимания на формальности, и продолжала клепать цифры: **55** миллионов полигонов в секунду, **66, 75**... И так далее, практически до бесконечности. Разработчики впадали в просто-таки религиозный экстаз от перечисления характеристик, журналисты уже вовсю начали обсуждать все последние анонсы и предвкушать скорое возвращение суперлидера на рынок, а обыкновенные геймеры — обваливать почтовые сервера известных магазинов, торгующих играми из Японии в желании заказать себе новое чудо от Sony. И все это было бы правильно и не вызывало бы никаких отрицательных эмоций. Если бы **PlayStation II** готовилась к выпуску в Японии хотя бы к Рождеству. Но готовность проекта, а также десятки других факторов, в том числе и вполне понятная обеспокоенность компании **Namco**, физическая невозможность быстрого строительства производственных мощностей для **Emotion Engine** и **Graphics Synthesizer** явственно говорят нам о том, что в этом году приход **PlayStation II** столь же маловероятен, сколь и возможность **Wonderswan** обогнать по популярности **Gameboy** (об этом дальше в нашем журнале). А значит, все эти милые приемчики используются лишь для одной единственной цели — какой, всем известно. Помешать компании **S.** со своим **D.** воцариться, не дай бог, на рынке континента **A.**

Источником всей этой захватывающей информации стала компания **Cygnus Technologies**, которая несколько дней назад во всеуслышанье объявила о том, что начала поставки официальным разработчикам игр на **Next Generation PlayStation** специализированного пакета программной эмуляции (симуляции) основных компонентов будущей **PlayStation**, в точности следующего анонсированным аппаратным спецификациям консоли. Согласно официальным пресс-релизам компании, именно этот пакет использовался **Sony Computer Entertainment** для демонстрации технических возможностей **NGPS** на презентации **2 марта 1999** года. По мнению **Sony** (с ним трудно не согласиться), программный пакет такого уровня и таких функциональных возможностей позволит ведущим разработчикам (то есть тем же **Namco, Square** и продавшей свою душу **From Software**) незамедлительно приступить к реальному созданию новых игр на платформу. То есть начать писать игровой код, если уже выполнен весь концептуальный дизайн.

В том, что **PlayStation 2** станет сильной игровой платформой, **Sony** уже успела всех нас убедить, и эта история отнюдь не ставит под сомнение технический потенциал приставки. Однако очевидным становится то, что раннее наступление **Sony** на игровой фронт (заметьте, с немалым риском угробить продажи своих игр на первой **PlayStation** — этого не произошло, но вполне могло произойти) с далекой от завершения приставкой и на скорую руку созданными за две-три недели слабоватыми демо-версиями — это отнюдь не демонстрация силы. А, скорее, наоборот. Впрочем события грядущих месяцев все расставят по своим местам. А то, что **Sega** в свою очередь еще очень далека от желаемых результатов и тоже готова ради достижения цели пойти почти на все — это факт совершенно неоспоримый. Следующим раундом поединка станут «футбольные поля» Лос-Анджелесской **E3'99**.



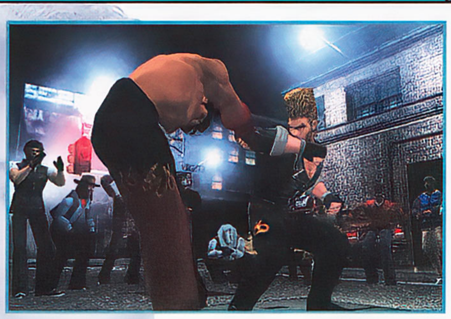


Процветание эмуляторов

Не успели мы сообщить вам о сказочных историях сначала **Virtual Game Station**, эмулятора **PlayStation** на **Macintosh**, а затем и феноменального **UltraHLE**, позво-

Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*





ляющего играть в игры с **Nintendo 64** на **PC** (судебный процесс против создателей которого **Nintendo** решила все же не возбуждать — эмулятор теперь вполне официально и пока бесплатно распространяется его создателями), как пришла еще одна весточка с этого бурно развивающегося фронта. Компания **Bleem** выпустила одноименный эмулятор **PlayStation** для персональных компьютеров, «совместимых с **IBM**». На своем сайте **http://ww.bleem.com** создатели эмулятора приглашают всех желающих скачать одну из демоверсий, которые позволяют проигрывать на **PC** практически все **PlayStation**'овские игры в практически идентичном виде (кроме контроллера, разумеется). В полную версию, за которую вам предлагают заплатить некоторую сумму, включена также и поддержка **3D**-акселераторов. Не стоит забывать только, что судебный процесс прекратила только **Nintendo**, а **Sony** свой с **Connectix** ведет до сих пор.

Intel: решение всех проблем



Компания **Intel** в последнее время, несколько насторожившись не очень удачной ситуацией с продажами собственных процессоров, решила наконец-таки укрепить собственные позиции по всем фронтам. И начать решила, по всей видимости, с поддержки пользователей своей продукции. Действительно, делу разъяснения обыкновенным людям преимуществ новых процессоров перед старыми требуется посвящать максимально возможные обьемы времени. На открытом совсем недавно web-сайте **http://www.intelwe boutfitter.com** люди могут не только разузнать все о технических новшествах процессора **Intel Pentium III**, но и получить достоверные сведения о том, кто и как поддерживает встроенные в **P3** технологии, в частности, для оптимизации работы с Интернет. На этом же сайте можно найти уйму ссылок на всевозможные уже оптимизированные под **Pentium III** сайты магазинов, музеев и всевозможных игр. Подобная инициатива **Intel** кажется вполне здравой и может всколыхнуть интересы публики, особенно если сайт будет как следует раскручен. Только с таким замысловатым имечком сделать это будет трудновато.

Наряду с Интернетовскими программами, **Intel** продолжает наступление на рынок дешевых компьютеров, на котором конкуренция с продукцией **AMD** наивысшая. Последний удар нанесен хорошо знакомой и любимой в народе линейкой процессоров **Celeron**, официальный **433**-МГц-вариант которого был представлен в конце марта. От разогнанных кустарными способами до подобных частот других процессоров серии этот отличается, соответственно, большей надежностью и несколько повышенной ценой. Как и системой специальной защиты от **overclocking**'а.

Проблемы у всех разные. Кто-то заботится о своей доле на рынке, а кому-то требуется лишь яркий анонс, пусть даже и прямо под первое апреля. Несмотря на весеннее настроение (и нашей новостной колонки тоже), следующая информация не является розыгрышем. Итак, компания **Logitech** анонсировала выход в четвертом квартале **1999** года

Мыши с технологией Force Feedback.

Как бы это ни парадоксально звучало, но, в принципе, в «мышке с отдачей» нет ничего удивительного. А идея авторам устройства, похоже, пришла от консольных и **PC**'шных джойстиков, в которые всевозможные «дрожжалки» встраиваются уже достаточно давно. Геймерам, то есть нам, это дело очень нравится. Не всегда, но очень часто. А поскольку в **Quake/Unreal/Half-Life**, и прочая и прочая, мы с незапамятных времен играем при помощи «мыши», то идея встроить подобную штуковину в любимого грызуна не представляется ничем безумным и уж тем более невозможным. Пока неясно, какого рода и вида отдачу будет реализовывать **Logitech** в своем устройстве, однако уже известно, что технология лицензирована у **Immersion Corporation** и что прототип **Logitech Wingman Force Feedback Mouse** был продемонстрирован на **Game Developers Conference** в середине марта. Стоить чудо, которое появится к Рождеству, будет дорого — около **150** долларов. Кстати говоря, а вот первоапрельская история одного известной сайта о скором появлении в продаже коврика для мыши с отдачей — чистейший вымысел. Хотя тоже, между прочим, нет ничего невозможного. На этом позвольте откланяться и завершить, наверное, первую колонку «железных новостей» без единого предложения, посвященного **3D**-акселераторам. Увы (или ура, как будет угодно), но уже в следующем выпуске нам придется вернуться к любимой теме...

CU-NewS



Индустриальные НОВОСТИ



РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

○ 1.EverQuest	Sony	
⇩ 2.SimCity 3000	Electronic Arts	
⇨ 3.Heroes of Might and Magic III	3DO	
○ 4.Monopoly Game	Hasbro	
⇧ 5.Frogger	Hasbro	
⇩ 6.Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts	
⇩ 7.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	
⇧ 8.Deer Avenger	Havas Interactive	
⇩ 9.Half-Life	Havas Interactive	
⇩ 10.Baldur's Gate	Interplay	

Самые популярные видеоигры Америки

○ 1.Mario Party	Nintendo	N64
⇧ 2.Pokemon Blue	Nintendo	GB
⇧ 3.Pokemon Red	Nintendo	GB
○ 4.Syphon Filter	Sony	N64
⇩ 5.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇩ 6.WCW/NWO Thunder	THQ	N64
○ 7.Castelvania 64	Konami	N64
○ 8.Silent Hill	Konami	PS
⇧ 9.NBA Live '99	EA	PS
⇩ 10.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64

Англия все форматы

⇨ 1.Metal Gear Solid	Konami	PS
⇧ 2.FIFA'99	EA	PS,PC,N64
⇧ 3.Rugrats	THQ2	PS
⇩ 4.A Bug's Life	Sony	PS,PC
⇩ 5.South Park	Acclaim	N64
⇧ 6.Tomb Raider 2	Eidos	PS,PC
⇨ 7.Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive	PC
⇩ 8.Premier Manager'99	Gremlin	PS
⇨ 9.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
○ 10.Brian Lara Cricket	Codemasters	PS

Французы наступают!!!

Infogrames объявляем о покупке Gremlin

Французское издательство **Infogrames** очень хочет быть европейским вариантом **Electrinic Arts** и каждым своим действием доказывает нам это свое желание. Желание, надо сказать, вполне объяснимое, так как по мнению аналитиков в следующем веке на рынке электронных развлечений смогут остаться только несколько гигантских компаний, таких как **EA, Nintendo** или **Sega**. А чтобы попасть в этот заветный список, всем желающим необходимо продавать ежегодно продукции на сумму, эквивалентную полумиллиарду долларов (как минимум), а также присутствовать со своей продукцией на всех трех основных рынках. И если с первым у **Infogrames** все складывалось более-менее благополучно, то со вторым у французов до сих пор имелись явные проблемы. Ну, не покупают их игры наглые американцы, которым нужен один лишь американский или, на худой конец, хоть какой-нибудь футбол, которого у **Infogrames** до последнего времени просто не было. Зато у **Gremlin** этого добра навалом, так как не секрет, что именно благодаря успеху своих спортивных игр данному издательству удавалось до сих пор сводить концы с концами. Но даже если **Infogrames** так и не удастся протолкнуть на американский рынок популярные в Европе спортивные игры от **Gremlin** (это уже безуспешно пыталось сделать издательство **Interplay**), то польза от этой покупки французам все равно найдется. Все дело в том, что на английском рынке торговая марка **Gremlin** (а также принадлежащая данной компании команда **DMA**) пользуется особым, порой даже не вполне заслуженным уважением, что явно поможет **Infogrames** еще более упрочить свои лидерские позиции во всей Европе. Ведь не секрет, что уже сегодня данное издательство является самым крупным и успешным на нашем континенте.

Финансовые же условия сделки таковы: вся компания **Gremlin** была оценена в сумму, примерно эквивалентную **40** миллионам американских долларов. На данный момент большинство акционеров данной компании уже выразили свое согласие с данными условиями, так что до полноценного поглощения английской компании французским монстром остались считанные дни. Кстати говоря, вы вообще понимаете, что происходит? А между прочим, прямо на наших глазах центр европейской игровой индустрии окончательно перешел из старушки Англии в дружественную нам Францию. И боюсь, что уже совсем скоро вместо **ECTS** мы будем с превеликой радостью посещать пока что довольно скромную «тусовку» по имени **Milia** и уже по ней судить о том, что на самом деле происходит в Европе. К чему я это все клоню? Да к тому, что кроме **Infogrames** во Франции засел и еще один монстр, о котором сейчас и пойдет речь. Итак, новоиспеченный владелец таких компаний, как **Blizzard Entertainment** и **Sierra On-Line**, страшный и ужасный

Havas Interactive меняем свое руководство.

Как вы могли уже, наверное, догадаться, страшным и ужасным **Havas** стал после того, как наконец-то поднял руку на святое и выгнал из Sierra кучу присосавшихся к ней бездельников. Но эта история оказалась не последней из жизни данной компании. Как теперь стало известно, после проведенных чисток в своих игровых отделениях Havas решил также сменить и все нынешнее руководство **Havas Interactive**, включая самого президента (напомню, **Sierra** и **Blizzard** подчиняются **Havas Interactive**, который, в свою очередь, подчиняется **Havas**, который, в свою очередь, принадлежит концерну **Vivendi**). Как выяснилось, эта компания решила пойти на такой шаг для того чтобы на место уволенных сотрудников нанять более квалифицированных профессионалов, имена которых пока не разглашаются. В общем, **Havas** это вам не какой-нибудь бедолага **Cendant**, и его уже вряд ли будет так легко обвести вокруг пальца нашей любимой компании **Sierra** (шутка). Но на этом новости из Франции, как это ни странно, не заканчиваются. Мало кому известная французская компания

Titus намерена приобрести 34% акций компании Interplay,

из которых ею уже было приобретено два с половиной миллиона этих заветных бумажек на общую сумму в **10** миллионов долларов. Остальная же часть этого пакета может быть приобретена данной компанией уже в течение этого года. Однако этого еще может и не случиться, так как еще велика вероятность того, что эти две компании просто сольются в единое целое, что явно поможет **Interplay** еще более упрочить свое положение на европейском рынке (если вы не забыли, совсем недавно это издательство уже успело приобрести практически контрольный пакет остатков английской компании **Virgin Interactive**). А пока **Interplay** и специализирующийся на приставках **Titus** решили просто работать в тандеме и совместными усилиями укреплять свои позиции на американском и европейском рынках как приставочных, так и компьютерных игр. Кстати, о приставках. Не прошло и месяца после громогласного анонса новой платформы от **Sony**, которую теперь принято называть **Next Generation PlayStation (NGPS)**, как до нас стали доходить первые официальные анонсы игр для нее. Большинство из них, как обычно, мы будем освещать в соответствующем разделе наших новостей, однако ради одного из них нам поневоле пришлось выделить целый абзац. Итак, одно из основных японских издательств, чья высококлассная продукция будет, надеюсь, продвигать в массы новую платформу от **Sony**, на днях выступила с сенсационным заявлением, смысл которого заключался в том, что

Namco отказывается работать с DVD, опасаясь переноса выхода PlayStation 2 на более поздний срок.

В этом, на самом деле, довольно скандальном заявлении, уважаемая компания Namco также успела сообщить и о причине такого решения. Оказывается, их первый проект для **NGPS** будет использовать стандартный **CD-ROM** для того чтобы его можно было бы, в случае чего, перенести на обычную **PlayStation**. Нам же остается только догадываться о природе этого проекта, который можно будет с такой легкостью перевести с новенькой **PS2** на старенькую **PS**. И вообще, что это за разговоры о том, что выход новой платформы от **Sony** может быть еще отложен? До ее официального дебюта, точную дату которого мы так до сих пор и не знаем, итак, по разным данным, осталось более года (напомним, один из руководителей американского офиса **SCE** на прошедшей конференции **GDC** объявил о том, что **PS2** поступит в продажу в мае **2000** года). Так что, эта дата может быть отодвинута еще на какой-то срок? Все это очень странно и непонятно и, на самом деле, уж очень сильно напоминает историю премьеры платформы **Nintendo 64**, которая, сами знаете, чем закончилась. Будем надеяться, что этот скандальный анонс станет исключением, нежели правилом. А тем временем в Америке

Sega начала предварительную продажу американской версии Dreamcast, цена которой составит не более 199 долларов.

Но для начала, чтобы вас не ввести в заблуждение, уточню, что под термином «предварительная продажа» подразумевается то, что покупатели могут сегодня придти в магазин, оставить небольшой депозит и тем самым забронировать себе свой **Dreamcast**, который они уже купят в тот день, когда он выйдет (ожидается, что это произойдет девятого сентября этого года). Данная практика продажи игровой продукции в Америке сложилась совсем недавно, и **Sega**, как ей и подобает, решила активно ею воспользоваться. В то же самое время цена в **199** долларов означает, что выше этой отметки стоимость американской версии **Dreamcast**'а уже не поднимется. Да, кстати, вместе с началом принятия предварительных заказов **Sega** начала и свою рекламную кампанию, которая по их надеждам должна будет создать ее новой платформе соответствующий ее статусу имидж. Этой рекламной кампанией занимаются сразу несколько агентств, под чутким руководством бывшего директора по маркетингу американского отделения **Reebok**. Европейская же рекламная кампания **Dreamcast**, за которой будет следить бывший глава соответствующей службы европейского канала **MTV**, также начнется уже в самое ближайшее время. А тем временем, пока **Sega** готовится вновь покорить сердца любителей игроков, японская компания

Panasonic объявила об уходе с рынка электронных развлечений.

Как вы помните, совсем недавно эта компания уже успела продать свое американское игровое отделение **Ripcord Games**, а вот теперь пришла очередь и ее японскому отделению Panasonic **Wondertainment** закрыть свои двери. Это свое решение **Panasonic** объяснил тем, что участие в жизни игровой индустрии его больше не прельщает. Так мы им и поверили. Ну и, напоследок, мне лишь осталось сообщить вам о том, что

еще одни выходцы из Bullfrog основали свою собственную компанию,

получившую название **Lost Toys**. Как нам стало известно, в эту команду вошел один из основных дизайнеров легендарной игры **Populous**, а также некий художник, работавший над проектом **Theme Park 2**. И перед тем как перейти к непосредственно игровым новостям, давайте пожелаем им удачи.

Английское издательство SCI официально анонсировало выход в конце этого года целых двух продолжений своего популярного проекта Carmageddon. Первая игра, получившая название Carmageddon 3: The Death Race 2000, будет представлять собой логичное продолжение первых двух частей этой серии, а вторая — Carmageddon Online, как вы могли уже догадаться, будет являться сетевой версией этого проекта. Выход этих двух игр пока запланирован только лишь для PC.

По информации из «достоверных источников» американское издательство **Electronic Arts** в ближайшее время намерено объявить о том, что оно лицензировало у **id software** «движок» **Quake 3** для создания на его базе некой стрелялки от первого лица по мотивам фильмов о Джеймсе Бонде. Будем надеяться, что это была не первоапрельская шутка.

Также, уже из официальных источников, нам стало известно, что данное издательство планирует выпустить на платформу **N64** перевод с **PlayStation** своего популярного симулятора бокса **Knockout Kings**, который поступит в продажу этим летом. Кроме этого **EA** также готовит выпустить на **PlayStation** осенью этого года и само продолжение этой игры, получившее название **Knockout Kings 2000**.

Команда разработчиков Pumpkin сообщила журналистам, что она приступила к работе над продолжением свой игры Warzone 2100, которая пока проходит под кодовым названием Warzone 2120. Игра пока находится в стадии планирования, и к ее непосредственной разработке данная команда приступит лишь после завершения перевода оригинала этой игры на PlayStation и Dreamcast.

Издательство **Interplay**, по всей видимости, в ближайшее время анонсирует первую стратегическую игру на платформу **Dreamcast**. Ею станет перевод с **PC** трехмерной стратегии **Star Trek: New Worlds**, которая поступит в продажу в конце этого года. Кроме этого, до нас дошла информация о том, что готовящийся в недрах **Interplay** на **Dreamcast** и **PC** проект **MDK2** может поступить в продажу раньше намеченного срока — примерно в октябре этого года.

По сведениям из достоверных источников команда разработчиков Core Design планирует продемонстрировать на грядущей выставке E3 продолжение своей более-менее популярной игры Fighting Force, которая сегодня, якобы, разрабатывается для платформ PS, PC и Dreamcast.

Английское издательство **Psygnosis** официально анонсировало выход третьей серии своей популярной футуристической гонки **Wipeout**. Разработкой этой игры сегодня занимается команда **Psygnosis Leeds Studio**, которая к разработке первых двух игр из этой серии не имела никакого отношения. Игра поступит в продажу зимой этого года эксклюзивно для платформы **PlayStation**.

Французское издательство Infogrames официально анонсировало выход в начале 2000 года на платформу Dreamcast новой версии своей популярной гонки V-Rally. Более подробную информацию по этому проекту издательство пока не разглашает.

Японское издательство **Square** официально анонсировало выход летом этого года в Японии третьей части своей популярной стратегической **RPG Front Mission**. Эта игра, которая на **90%** повторит свою предшественницу, будет выпущена, естественно, для платформы **PlayStation**.

Кроме этого, две внутренние команды разработчиков данной компании — **Dream Factory** и **Escape** анонсировали свои первые игры для платформы **PlayStation 2**. Ими станут пока что безымянная драка на четверых (напоминающая собой **Ehrgeiz**) и некая симпатичная гоночка. Ожидается, что эти два произведения поступят в продажу одновременно с выходом данной платформы.

Да, кстати, на днях **Square** полностью опровергла все слухи о том, что оно работает над созданием какой-либо игры по мотивам нового фильма из серии **Star Wars**. Так что те, кто на это надеялся, теперь могут успокоиться.

Принадлежащая издательству Activision команда Luxoflux сообщила журналистам о том, что она работает над продолжением своей популярной игры Vigilante 8 для платформ Nintendo 64 и Dreamcast. Ожидается, что эти 2 игры поступят в продажу в конце этого — начале следующего года.

Японское издательство Capcom официально анонсировало выход осенью этого года усовершенствованной версии своего хита **Resident Evil 2** для платформы **Nintendo 64**. Также это издательство намекнуло на то, что похожая игра также может поступить этим летом в продажу и на **Dreamcast** в комплекте с демо-версией **Resident Evil: Code Veronica**.

Кроме этого, данное издательство, по всей видимости, уже в самое ближайшее время объявит **2** новые драки для игровых автоматов и платформы **Dreamcast**. Одна из этих двух драк, по слухам, будет создана по мотивам популярных комиксов **Spawn**.

Ну и, напоследок, **Capcom** успел анонсировать выход своеобразного продолжения своей популярной драки **Rival Schools** уже для платформы **PlayStation**. Своеобразным это продолжение я назвал потому, что на самом деле этот диск, который получил название **Revolution**, является все-

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

го лишь расширением к уже существующей игре, а не полноценным продуктом. Выход игры намечен на лето этого года.

Издательство LucasArts в одном из своих последних пресс-релизов уточнило, что анонсированная как эксклюзивная для N64 гонка Star Wars Episode 1: Racer после своего дебюта на PC и N64 поступит в продажу также и на PlayStation, Power Macintosh и Game Boy Color.

Из далекой Японии до нас дошли слухи, что компания **Namco** планирует выпустить этим летом новый игровой автомат из серии **Tekken**. Однако эта игра не будет представлять собой четвертую часть этой серии, а станет всего лишь новой версией уже существующей игры **Tekken 3**, в которую будут добавлены все герои из первых двух частей данного сериала. Ожидается, что этот так называемый проект **Tekken 3 Alpha** (или, по другим сведениям, **Tekken 3.5**) будет разрабатываться на некой новой платформе.

Издательство Rockstar Games сообщило журналистам о том, что оно намерено выпустить этой осенью новую версию своей популярной игры Grand Theft Auto для платформы Nintendo 64. Одновременно с этим данная компания сообщила о том, что эта игра не появится ни на Dreamcast, ни на PlayStation 2.

Опять же по сведениям из достоверных источников команда разработчиков **Sega AM2** в ближайшее время намерена выпустить в залах игровых автоматов свою новую стрелялку **Charge 'N Blast**, которая разрабатывается сегодня для платформы **Naomi**.

Одновременно с этим до нас дошли слухи о том, что этим летом Sega планирует выпустить продолжение своего популярного футбольного симулятора World Wide Soccer для Dreamcast, которое получит говорящее само за себя название World Wide Web Soccer.

Американское издательство Fox Interactive официально анонсировало выход осенью этого года продолжения своей популярной игры Die Hard Trilogy и некой игры по мотивам фильма «Planet of the Apes». Оба этих проекта пока заявлены только на платформу PlayStation.

CU-News

Комментарий к обозначениям:

- ○ — *новая позиция;*
- ⇧ — *повышение позиции;*
- ⇨ — *без изменений;*
- ⇩ — *понижение позиции.*

Англия
PC

⇨	1.Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
⇧	2.World Cup '98	Electronic Arts
○	3.Brian Lara Cricket	Codemasters
⇩	4.SimCity 3000	Electronic Arts
⇧	5.Half-Life	Havas Interactive
⇩	6.Alpha Centauri	Electronic Arts
⇩	7.Premier Manager '99	Gremlin
⇧	8.Baldur's Gate	Interplay
⇩	9.A Bug's Life Action Game	Disney
○	10.Grand Touring	Intertainment

Япония
все форматы

○	1.Densha de GO!	Taito	PS
○	2.Unjamma Lammy	SCE	PS
○	3.Chocobo Racing	Square	PS
○	4.Gallop Racer 3	Tecmo	PS
○	5.Pocket Monster Snap	Nintendo	N64
⇩	6.Final Fantasy VIII	Square	PS
⇧	7.Nintendo All Stars Smash Brothers	Nintendo	N64
○	8.Final Fantasy Collections	Square	PS
⇩	9.Monster Farm 2	Tecmo	PS
○	10.Million Classic	Bandai	PS

Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

содержание CD

MechWarrior 3

Жанр: роботосимулятор
Издатель: Microsoft/Microprose
Разработчик: FASA Interactive/Zipper Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор Voodoo2 или TNT.

Забудьте все, чем вам забивали головы всевозможные Sierr'ы и даже Activision'ы, и, наконец, перестаньте мусолить бедный несчастный MW2. Уже совсем скоро, а если точнее, то в конце мая, нас ждет третье пришествие знаменитейшей серии MechWarrior, дразнительную демо-версию которого Microsoft (новая владелица лицензии) и Microprose (бывший единоправный издатель **MW3**) предложили публике на «пробу». Несмотря на то, что еще пару месяцев назад мы все были готовы уже разочароваться в **MechWarrior 3**, выход этой демки заставил всех поверить, что новые разработчики выполняют поставленные перед ними задачи более чем хорошо. Взгляните на демку и вы все поймете сами. Ждать, непременно ждать и молиться, чтобы выход не отложили снова.

Kingpin

Жанр: 3D-Action
Издатель: Interplay
Разработчик: Xatrix Entertainment
Требования к компьютеру: Pentium 200, 64 MB RAM, требуется высокопроизводительный 3D-акселератор.

Один из самых атмосферных представителей жанра. Одновременно обладающий внушительной графикой (особенно гениальна находка с искажением текстур для мимики героев), сильным сюжетом и весьма интересным игровым процессом. По атмосфере полуразрушенного войнами и засильем преступности метрополиса **Kingpin** очень напоминает сериал про Текса Мерфи. Еще одна ассоциация — Gangsters, но только в 3D и без глобальности. Здесь вам удастся пострелять, и всласть поговорить с харизматичными героями, и порешать головоломки. Капельку сложноватое управление и серьезные системные требования несколько снижают привлекательность игры, однако в ее успехе сейчас мало кто сомневается.

X-Wing Alliance

Жанр: космический симулятор
Издатель: LucasArts/Activision
Разработчик: Totally Games
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Последняя игра по мотивам старой трилогии StarWars имеет все шансы стать самой интересной и запоминающейся. Команда из Totally Games сделала нечто большее, чем очередной X-Wing. Новая игра красива, интересна, обладает весьма примечательным (и, главное, совершенно новым) сюжетом и отличным построением миссий. А все подробности вы можете узнать из рубрики **X-Files** в этом номере журнала.

Mars Maniacs

Издатель: Church of Electronic Entertainment
Разработчик: Church of Electronic Entertainment
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Неожиданно интересная и графически впечатляющая гоночка от неизвестной пока группы разработчиков. Это, конечно, не «мыши-рокеры с Марса», но что-то очень и очень близкое. По духу игра очень и очень близка к великим Micro Machines, но отличается большим динамизмом. Да и графика поприличнее. В общем, посмотрите — не пожалеете.

На этот раз на нашем диске (похоже, он получился лучшим за последнее время) вы найдете огромное количество демо-версий отличных игр. Вот список тех демок, которые укрываются в самых затаенных уголках и секретных дорожках очередного CD: **Requiem: Whath of the Fallen** от **3DO**, **Tanktics** от **Gremlin Interactive**, **Swarog** от российских разработчиков из **Alawar Entertainment**, **Beat Down** от **Soar Software**, **Malkari** от **Interactive Magic**, **North vs. South** от **Interactive Magic**, **The Guardian of Darkness** от **Cryo**.

Видеоролики для вашей коллекции: второй трейлер **Star Wars: Phantom Menace** высочайшего качества как визуального, так и содержательного, **Giants: Citizen Kabuto** (PC), **Shenmue** (Dreamcast), **Tekken Demo** (PlayStation 2).

Патчи: **Blood 2 2.1**, **Descent 3 Demo 1.11**, **Falcon 4 1.06**, **Imperialism 2 1.02**, **Motorhead 3.0**, **Myth 2 1.21**, **Requiem 1.1**, **Sin 1.04**, **Sid Meier's Alpha Centauri 3.0**, **Trophy Buck 1.01**, **StarSiege Tribes 1.3**.

А также: новые multiplayer-карты для **Half-Life** и MP3-музыка из **Sega Rally 2** и **Legend of Zelda: Ocarina of Time**, и трейнеры к новейшим играм.

Софт: **Microsoft Internet Explorer** версии **5.0**, **Real Player G2**, **Direct X6.1**...


НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION
Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). **Оптовые продажи:** БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

ЭКСПЕРТ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

TOKYO GAME SHOW SPRING '99: SHEN MUE И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ...



Это, наверное, была одна из самых странных Токийских выставок игр за всю ее недолгую историю. Все дело в том, что сегодня японская игровая индустрия вошла в свой очередной переходный период, но при этом все еще не решила, куда же ей все-таки двигаться дальше.

С одной стороны, ее старый лидер, игровая система **PlayStation** все еще не показывает даже малейших признаков потери своей былой популярности, при всем при том, что **Sony** уже вовсю начала готовить ей замену. В то же самое время новый претендент на лидерство, платформа **Dreamcast**, уже перестав являться некой «новой модной игрушкой», все еще не смогла превратиться в более-менее массовую платформу. Тем не менее, статус перспективной приставки она не потеряла и тем самым вносила сумятицу в ряды издательств, так до сих пор и не решивших, какой из платформ им отдать предпочтение. Несомненно, наиболее крупным компаниям, таким как, скажем, **Capcom** или **Namco**, не составляет особого труда одновременно поддерживать **PlayStation**, анонсировать новые игры для **Dreamcast** и тайком готовить свои новые проекты для **PlayStation 2**. Остальным же компаниям, как обычно, остается лишь мириться со своим статусом и просто ждать прояснения ситуации, работая лишь с тем форматом, на котором можно продать больший тираж своих (никому не нужных) игр, либо надеяться, что их проекты привлекут внимания сильных мира сего и они смогут получить поддержку (естественно финансовую) от той же **Sony** или **Sega**, чтобы без особого риска выпускать свои игры на еще не проверенные временем форматы. Кстати говоря, именно в последнем вопросе особенно преуспела **Sega**, которая использовала эту выставку для того, чтобы создать у нас иллюзию, что ее формат уже сегодня, когда тиражи игр на Dreamcast еще не подошли даже к отметке в полмиллиона экземпляров, получил поддержку от большинства крупнейших независимых издательств и более-менее уважаемых разработчиков. К сожалению, для того чтобы достичь этой цели, **Sega** пришлось пожертвовать своими собственными проектами, добрая половина которых просто отсутствовала на ее стенде. **Sony** же, в свою очередь, также сумела поставить себя в неловкое положение своим преждевременным анонсом **PlayStation 2**. С одной стороны, на ее стенде красовалась табличка, сообщающая о том, что ее новую платформу посетители этой выставки нигде не увидят, а, с другой стороны, эта компания раздавала всем свои рекламные буклеты, в которых кроме как о ней ни о чем больше сказано и не было. Но на самом деле за всем этим стоял легко объяснимый страх этой компании хоть на секунду потерять свое лидерство, которое она, в общем-то, и предоставляла в качестве единственной альтернативы более ярким и качественным, но менее многочисленным играм на платформы конкурентов. В свою же очередь **Nintendo**, которая являлась одним из спонсоров этого мероприятия, как обычно, отсутствовала на нем. Впрочем и игры для ее **64**-битной платформы также были на этой выставке в явном меньшинстве (и в количественном и в качественном выражении), несмотря на то, что позиции этой платформы на японском рынке за последнее время заметно укрепились. Ну да ладно, вернемся к шоу.













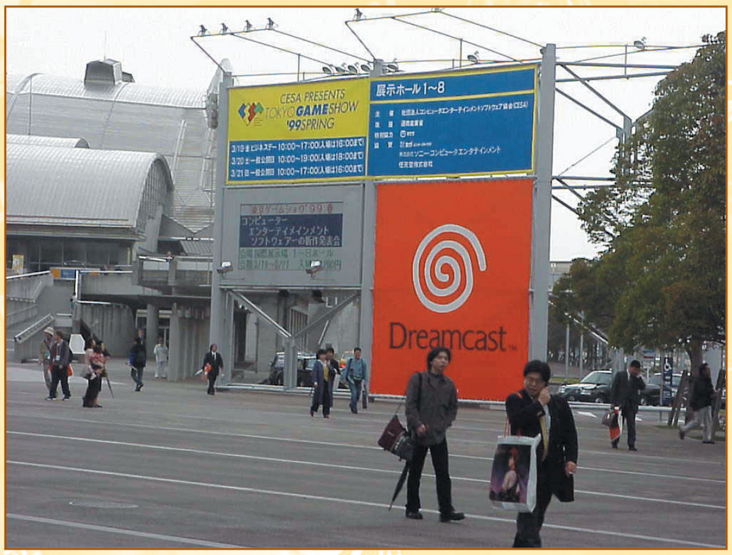
Напоследок же нам придется лишь сказать, что главным итогом прошедшей выставки стало то, что платформа **Dreamcast**, несмотря ни на что, потихоньку начала свое превращение в более-менее полноценный формат, звездный час которого, правда, еще далеко не наступил (**Sega** сегодня перешла из стадии глобального наступления на рынок в не менее болезненную стадию укрепления достигнутых ею позиций). Именно поэтому, в отличие от прошлогодней заметки об осенней **TGS**, мы не будем больше мешать представленные на нем игры со всеми остальными проектами. Кроме всего прочего, не стоит забывать и о том, что основной платформой, как в Японии, так и во всем остальном мире, до сих пор остается **PlayStation**, с которой мы и начнем наш репортаж.



Итак, главным проектом этого лета (а именно об играх, которые поступят в продажу в ближайшие полгода, в первую очередь и шла речь на весенней **TGS**) для данной платформы можно было по праву назвать новый ужастик от **Capcom** - **Dino Crisis**. Ведь несмотря на то, что по своей сути он представлял собой всего лишь полностью трехмерный **Resident Evil**, в котором зомби были заменены на динозавров, в его качестве, по крайней мере у нас, никаких сомнений не возникало. Графически этот проект стоял в одном ряду с шедевральным **Metal Gear Solid** и в чем-то даже опережал его. Динозавры, которых в игре будет насчитываться сразу несколько видов, поражали нехарактерным для старушки **PlayStation** уровнем детализации, а герои игры радовали потрясающей анимацией. А тот факт, что игровой процесс данного проекта был явно скопирован с «Резидента», ему, как это ни странно, пошло только на пользу. Одним словом, **Dino Crisis** - это потенциальный суперхит, которого мы от **Capcom**, честно говоря, совсем и не ждали.



Вторым по значимости проектом на **PlayStation**, по моему, стало продолжение одной из самых популярных **RPG** от **Square** - **Secret of Mana**. В этой игре, получившей незамысловатое название «**Legend of Mana**», игрокам посчастливится вновь окунуться в красочный магический мир классической **RPG**, в котором пошаговые бои были заменены на битвы в реальном времени. И несмотря на то, что данная игра, по причине своей рисованности и двухмерности, явно не сможет добиться такой же популярности, как **Final Fantasy VIII**, фанатам **Square** это не помешает получить от нее максимум наслаждения. В то же самое время для всех остальных игроков эта компания подготовила к выпуску очень интересный и действительно передовой проект, объединяющий в себе гонку и **RPG** - **Racing Lagoon**. Точнее это совсем не **RPG**, а практически обычная гонка, живущая по законам **Square**'овской **RPG**. Так, скажем, путешествовать по миру игры на своей машине вы будете с видом сверху, а когда какой-нибудь противник вызовет вас на «бой», вся игра перейдет в боевой режим, и вы сможете вдоволь посоревноваться с ним уже от первого лица. Все действие игры, естественно, объединено каким-то там сюжетом, а заработанные в «боях» призы вы сможете использовать для поднятия характеристик своего транспортного средства. В общем, все очень стильно и необычно. Жалко только, что **Square**, как всегда, вряд ли сможет развить свою очередную нестандартную игру до полноценного произведения, и она так и останется заманчивой лишь только на бумаге.





Не менее интересным проектом мне показалась новая **action RPG** от **Namco** «**Dragon Valor**», о которой мы уже однажды писали. К сожалению, кроме самого факта того, что у этой игры имеются все шансы стать чем-то особенным, ничего больше про нее сказать пока невозможно. «**Dragon Valor**» была представлена на выставке только на видео, и поэтому о реальных качествах этой игры нам остается лишь догадываться. А тем временем с другой игрой от этого издательства - третьей серией популярной леталки-стрелялки **Ace Combat** уже все ясно. По мнению многих этот проект мог похвастаться самой совершенной графикой, которую только можно сегодня выжать из **PlayStation**. К сожалению, тот факт, что ее игровой процесс остался практически таким же, как и раньше, скорее всего не сможет привлечь к ней новых поклонников.









Всем на удивление компания **Sony** не смогла представить на выставке какую-либо версию своего потенциального суперхита **Gran Turismo 2**. Более того, о ней не было даже упомянуто в списке игр, заявленных к выходу этим летом. Странно, не правда ли? В общем, о том, что сегодня происходит с этим проектом, нам остается лишь догадываться. Вместо него **Sony** представила на своем стенде другую игру от разработчиков **GT** - космическую стрелялку на рельсах **Omega Boost**, главным достоинством которой был стильный японский робот (да еще и классная графика), которым вам придется в ней управлять. Во всем остальном же эта игра повторяла всех своих прародителей (**Panzer Dragoon** и **Star Fox**) и, честно говоря, не вызвала у нас даже капельки восторга. Тем не менее, в отсутствие у этой игры какой-либо конкуренции ей можно прочить статус кое-какого, но все-таки хита. Но главной игрой на стенде **Sony** являлось продолжение игрушки **Parappa The Rapper** - уже вышедшая недавно в Японии игрушка **Um Jammer Lammy**. Эта игра, несомненно, была создана с большим усердием, чем предыдущая. Тем не менее, нельзя было не заметить того, что ее явно создавали в угоду фанатам **Parappa**, так что всем остальным она, естественно, вряд ли понравится.

Ну и, наконец, последним ярким произведением на **PlayStation**, по моему мнению, стало еще одно продолжение танцевальной игры, на этот раз - **Bust a Move** от **Enix**. К сожалению, все что я

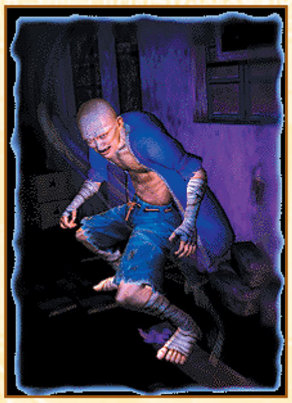




уже сказал по поводу **Um Jammer Lammy** можно с легкостью перенести и на это произведение, и нам остается лишь надеяться, что **Enix** по крайней мере ничего не испортит в своей завоевавшей популярность игровой концепции.

И это все хорошее, что было представлено на **PS**? Да, все. А что вы хотели от **PlayStation**, которая доживает сегодня свои последние дни? Скажите спасибо **Sony** хотя бы за то, что она пока не убивает свою любимую консоль, которая, как это ни странно, уже совсем скоро превратится в конкурента ее следующей игровой платформы. Так что наслаждайтесь ее последними днями и не жалуйтесь на такую судьбу, тем более что кроме вышеперечисленных игр для этой платформы только в одной Японии в ближайшее время выйдет около **200** различных игр, гордиться которыми вы, правда, уже вряд ли будете.

С другой стороны, про новенький **Dreamcast** такого пока не скажешь. Ведь несмотря на то, что для него на этой выставке было представлено лишь чуть более **30** различных игр, большинство из них вселяли куда уж больше надежд, чем **90%** представленной на **PlayStation** продукции. Более того, два самых ярких, по всеобщему мнению, проекта этого лета, которые по праву претендовали на звание лучшей игры прошедшего шоу, были опять представлены на **Dreamcast**. И, что самое главное, одна из этих игр - драка **Soul Calibur** была разработана бывшим эксклюзивным поставщиком игр для **PlayStation** - компанией **Namco**. Кстати говоря, именно по политике этой компании можно сегодня более-менее отчетливо понять то, какие перспективы ждут японский рынок в ближайшее время. Итак, судя по всему, после довольно неприятного и опасного для **Sega** весеннего спада своей активности (к примеру, после мартовского «взрыва» игр на **DC**, когда за один месяц было выпущено более десятка приличных игр, в апреле и мае на эту платформу выйдет не более **6-8** проектов, только двум из которых можно будет прочить статус хоть каких, но хитов), начиная уже с июня, данная компания планирует вновь начать свою очередную атаку на японский рынок. И если в первой атаке (конец прошлого года) были задействованы силы одной только **Sega**, во второй атаке (март этого года) к ней присоединился фактически один лишь **Capcom**, то во время третьей атаки на помощь **Sega** придут уже практически все основные участники японского рынка. А закончится же эта акция выпуском восьмого августа этого года первой части теперь уже шестнадцати серийной суперигры **Shen Mue**.



Сказать, что по нашему всеобщему мнению **Shen Mue** являлась лучшей игрой на прошедшей выставке - это не сказать ничего. Этот проект настолько опережает все показанное на ней, что после знакомства с ним любое другое произведение кажется уже каким-то блеклым и невразумительным. И хотя **Sega**, на самом деле, совершенно наглым образом использовала **TGS** не для того, чтобы просто показывать свой новый проект, а для того чтобы проверить реакцию публики на его различные составляющие, нам это все было, так сказать, по барабану. Теперь мы воочию убедились в том, что обещанная **Yu Suzuki** реализация в этом проекте живого и до боли реального мира - это не пустые слова. Это, простите, реальность. Однако рассказывать об этом проекте, честно говоря, практически не представляется возможным. Как мы уже однажды заметили, его нужно видеть, его нужно чувствовать, в нем надо жить. Тем не менее поделиться с вами нашими последними впечатлениями все-таки стоит. Итак в этой **RPG**, в которой ее авторы полностью избавились от всех набивших оскомину клише и условностей, которыми «славятся» японские ролевики (дебильные пошаговые бои, идиотские случайные сражения, всеобъемлющая линейность всего и вся, лишенные нормальных пропорций герои, глупенький сюжетец, слабенькое музыкальное сопровождение, отсутствие озвучки персонажей и т.д. и т.п.) будет присутствовать две боевые системы - одна, больше похожая на сверхскоростную версию пошаговых боев, когда вместо «глубокомысленного» выбора пункта в очередной менюшке и затем просмотра полуминутного не интерактивного ролика очередной супермагии вам предлагают полностью вжиться в роль героя, у которого нет времени на осмысление своего следующего хода и которому приходится действовать очень быстро, полностью полагаясь на свою реакцию. В результате каждый из боев, который так же как и в любой **RPG** построен на последовательном вводе команд, уже является в **Shen Mue** не просто малоинтересным отвлечением от основной игры, которое служит лишь для того чтобы растянуть ее прохождение на долгие часы, а является полноправной частью игрового процесса, о котором все другие японские создатели **RPG** уже давным-давно забыли. Но этого мало. Кроме этих псевдопошаговых боев, **Suzuki** включил в свой проект и режим боев в реальном времени, который, на самом деле, является полностью трехмерной дракой одновременно против нескольких противников (в демке мы смогли лицезреть, как на главного героя игры напали сразу пять бойцов).





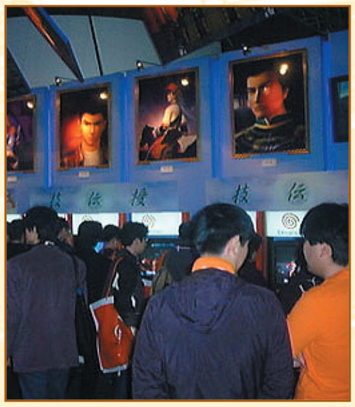
Но и это еще не все. В **Shen Mue** ее авторы решили включить также и два варианта выполнения квестов. Первый из них будет знаком всем любителям этого жанра и он будет подразумевать собой решение, надеюсь, логических головоломок, манипуляцию предметами и все такое прочее. Второй же вариант уже нацелен не столько на тренировку ваших мозгов, сколько, опять-таки, на тренировку вашей реакции. Он, также как и первая система боев, будет протекать в псевдопошаговом режиме, более напоминающем интерактивный фильм, в котором в определенные моменты вам придется быстро реагировать на складывающуюся обстановку. И все это, прошу заметить, протекает в гигантском живом мире, чья детализация просто не укладывается в голове.

Но пока что **Shen Mue** является всего лишь сверхдорогим и сверхамбициозным проектом наглой **Sega**, который сегодня вызывает, скорее, больше споров, чем заслуженного восхищения. Ведь мало того, что **Shen Mue** является ни на что не похожей игрой, она еще и создается в таком жанре, в котором якобы ее создатели никогда не блистали. И чтобы побороть все эти стереотипы, **Sega** приняла гениальное решение разбить игру на части (на прохождение которых потребуется около **12** часов) и продавать их по рекордно низкой цене, эквивалентной **22** долларам. Что же, в конце концов, выйдет из этой затеи, пока не ясно, так что подождем с выводами.



Ну а для тех, кто все еще не может понять всю революционность и важность **Shen Mue Sega** и **Namco** подготовили более доступную и понятную причину покупки себе **Dreamcast**'а - новую драку от создателей **Tekken**'а **Soul Calibur**. Эта игра, прославившаяся в залах игровых автоматов своей «конфетной» красотой и неподражаемым стилем, была полностью переработана **Namco** для новой для нее платформы и представила посетителям **TGS** практически в завершенной форме. И несмотря на то, что мы все прекрасно знаем, что представляют собой драки от **Namco**, как показала история, их подход к созданию подобных произведений нравится народу больше, чем все остальное в этом жанре. Для тех, кто знаком с ее прародительницей - дракой **Soul Edge** (**Soul Blade**), понять, что такое **Soul Calibur**, не составит большого труда. Ее главной заслугой также является потрясающая графика, великолепная анимация и стильные герои, дерущиеся на красивейших аренах, расположенных в разных уголках Земли. В общем, фанаты **Namco** будут в полном восторге, особенно после того как увидят этот **Soul Calibur** в действии.

К сожалению, особого восторга от лицезрения видеоролика из готовящегося к выпуску на **DC Resident Evil Code Veronica** никто, кроме фанатов, не испытал. Все дело в том, что сегодня этот проект напоминает помещенный в полное **3D** оригинальный **RE**, в котором были просто заметно улучшены модели героев и врагов. То есть ни о каком движении вперед в этой серии говорить пока не приходится. Однако в том же **RE2** и этого не наблюдалось, однако на его популярности данное обстоятельство никак не сказалось. Но в любом случае до выхода этой игры пройдет еще немало времени, так что **Capcom** еще может исправить такое положение вещей.



В свете такого поворота событий представленный на стенде **Sega** проект **D2** внезапно, по крайней мере в моих глазах, заметно вырос. Эта приключенческая игра, как в свое время **Parasite Eve**, пытается объединить в одном произведении и ужастик и **RPG**. И, надо сказать откровенно, у **WARP** это получается заметно лучше, чем у **Square**. Особенно это касается системы боев, которая в этой игре будет явно лишена всех неудобств и недоработок **Parasite Eve**. Здесь, также как и в «кинематографической **RPG**» от **Square**, при нападении монстров игра будет переходить в боевой режим, который будет по своей сути напоминать трехмерную стрелялку «на рельсах», что, согласитесь, намного удобнее того, что было представлено в «Паразитке». В остальном же эта игра пока производит впечатление обычной вариации на популярную тему интерактивного ужастика, действие которого, правда, происходит больше на открытой местности, чем в помещениях. К сожалению, дата выхода этой игры, которая будет по последним данным занимать аж **3 Dreamcast**'овских диска (что аналогично обычным шести), пока не ясна, так что давайте перейдем к следующим проектам.

Не знаю почему, но представленный на выставке фантастический симулятор роботов (если его так можно назвать) **Frame Gride** от **From Software** все больше и больше привлекает мое внимание. Быть может в этом виноваты великолепно сконструированные человекоподобные роботы, вооруженные мечами и магией, а быть может этому виной стал ее стильный дизайн и отличная графика - пока не знаю. Однако выхода этой игры я с нетерпением жду, подсознательно готовя себя к разочарованию.

Ну и напоследок хотелось бы отметить еще пару игр - перевод с игровых автоматов потрясающей стрелялки **House of The Dead 2**, которая уже на днях придет к нам в редакцию в комплекте с революционными пистолетами, оснащенными слотом для подключения вибратора, набором кнопок и даже крестовиной, а также безумно красивую драку **Dead or Alive 2** от **Tecmo**, в которую, надеюсь, будет также интересно играть, как и смотреть. Эти два произведения, я уверен, займут достойное место в коллекции игр для **DC**. В остальном же, за редким исключением, **TGS** еще раз показала, что халтурщикам от видеоигр не поможет создать хорошую игру ни **Dreamcast**, ни **PlayStation 2**, ни даже сам Билл Гейтс.

Вот, собственно, практически и все, что я бы хотел рассказать вам о прошедшей в середине марта выставке **Tokyo Game Show**. Впереди же у нас американская **E3**, которая, надеюсь, будет несколько отличаться в лучшую сторону от своего японского собрата. И ее-то мы, естественно, будем рассматривать куда как подробней...

CU-X-Files



ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ОВЧИННИКОВ**, Александр **ЩЕРБАКОВ** *(sherb@gameland.ru)*

КАРМАННЫЕ ИГРЫ '99



Если бы не поднятый в ушедшем году шум вокруг нового поколения игровых приставок, мастерски срежисированный компанией Sega ажиотаж вокруг Dreamcast, то вполне возможно, сегодняшние деньки игровая индустрия проводила бы не под знаменами Dreamcast и PlayStation II, а под разноцветными флагами лидеров «карманного рынка» — Nintendo, Bandai, SNK. Именно переносные игровые системы за последний год совершили резкий скачок как в популярности среди игроков, так и в прибыльности для издательств.

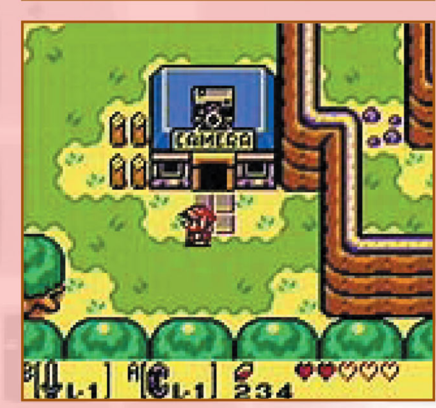


Гигантская пассивная армия владельцев ветерана индустрии **GameBoy** получила, наконец-таки, импульс к приобретению все новых и новых игрушек. Не беда, что все потуги рвущихся на сверхприбыльный рынок гигантов, скорее всего, обречены на провал — что ни делай, какие игры ни выпускай, все равно **GameBoy** будет далеко впереди. Зато через призму этого своеобразного карманного новаторства могут родиться кое-какие интересные идеи, маркетинговые решения, в конце концов, появятся игры, с которыми не скучно будет проводить долгие часы путешествий в метро и электричках и задумчивых посиделок на уроках и лекциях. Сегодняшний обзор — это рассказ о последних новинках сумасшедшего японского рынка и о более цивилизованном рынке американском, менее разнообразном, но нам все же гораздо более близком. А начнем мы, разумеется, с великого и ужасного **Game Boy**, бессменного и бессмертного лидера рынка портативных игровых систем, а если точнее, то его последней цветной инкарнации...

















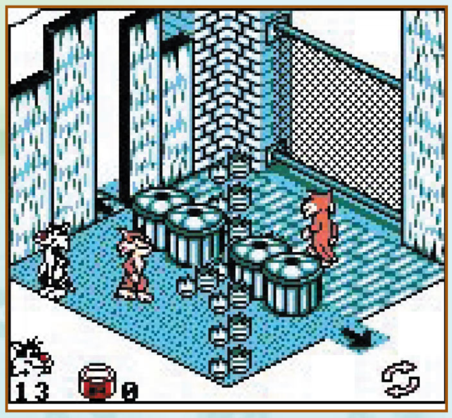
GameBoy Color

Производитель: Nintendo
Дата выпуска: ноябрь 1998
Питание: 2 батарейки АА
(около 20 часов работы)
Примерная цена: $80

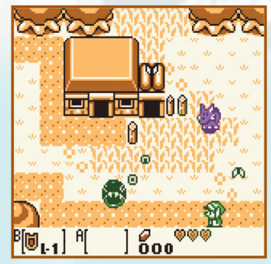
Спустя десять лет после премьеры оригинального черно-белого **Gameboy** компания **Nintendo** решила, что настал момент, когда карманные игры должны, наконец, получить цвет. Стоит напомнить, что все ранние попытки **Sega** и других компаний противостоять своими цветными технологиями мощи **Gameboy** окончились неудачей. Провал действительно качественной платформы **GameGear** показал, что карманные системы наделены совершенно иной системой ценностей, нежели мир обычных игровых приставок, и здесь качество графики не имеет решающего значения. **GameGear**, как известно, убило вовсе не техническое несовершенство (или превосходство) и не недостаток качественных игр, а такое примитивное обстоятельство, как патологически короткое время работы на одном комплекте батареек (всего три-четыре часа игры на целых шести батарейках). Через свою долгую историю **Gameboy** прошел достаточно тихо и спокойно, продаваясь миллионами и миллионами экземпляров, ни с кем не конкурируя и поддерживая высочайший уровень прибыльности продажи как игр, так и собственно системы. Более-менее серьезной модификации платформа подверглась лишь однажды, когда **Nintendo** захотелось обновить модельный ряд, да и подправить кое-какие технические элементы своей системы, полностью сохранив совместимость с первым пузатым четырехбатареечным **GB**. Новый вариант, получивший название **GameBoy Pocket**, стал примерно вдвое тоньше, несколько меньше по размерам, сохранив, впрочем, прежнюю диагональ экрана. Мониторчик стал поконтрастнее, а количество необходимых батареек сократилось вдвое. Настолько же возросла и продолжительность работы. Последовавшая вслед за выпуском **GBP** эйфория вокруг шедевра под названием **Pocket Monsters** возродила лицо торговой марки и уверила **Nintendo** в осмысленности дальнейшей раскрутки ветерана. В результате агрессивной рекламы и серьезного продвижения платформы среди японских разработчиков как мощной альтернативы **Tamagotchi** продажи карманного чуда возросли на несколько порядков, и **GB** резвыми темпами отправился на преодоление стомиллионного рубежа продаж. Которого, правда, он еще не достиг, но непременно преодолеет через год-другой. Что касается **GameBoy Color**, то лучшего способа успешно продолжить раскрутку гениальной платформы и не придумаешь. Как и в случае с **GBP**, объектом гордости и, соответственно, главным продающим фактором становится одна единственная особенность продукта — цветной экран (а раньше — уменьшенный размер), и под него подтягивается вся остальная конструкция — увеличение тактовой частоты процессора (вдвое), оперативной памяти (во столько же раз) и энергопотребления (тот же вариант). В результате получается все тот же старый **GBP**, но цветной и ровно в два раза лучше, чем прежний. На играх, понятное дело, этот факт практически не отражается, и, тем не менее, на **GBC** они выглядят вровень с лучшими творениями на **NES**. Из отличительных конструктивных особенностей можно отметить наличие инфракрасного порта (вместо обыкновенного кабеля) для соединения двух **GBC**, а также загадочный внешний порт (предположительно для подключения к **N64**). Плюс ко всему **Game Boy Color** теперь способен воспроизводить **4**-канальный стереозвук.

Главное достоинство — цветной дисплей, разработанный компанией **Sharp** и потребляющий невероятно мало энергии, будучи контрастным и ярким. Дисплей построен на жидких кристаллах активной матрицы (**TFT**) и может отображать на экране одновременно до **56** цветов из палитры в **32000**. Система полностью совместима со всеми играми на **Gameboy**, причем совместимые с **Super Gameboy** игрушки будут показываться практически в том же виде, что и через **Super NES**'овский переходник (до **10** цветов), а при запуске игр, вышедших еще до появления **Super Gameboy**, вы сможете нажатием комбинаций кнопок выбрать себе четырехцветную палитру, в которой игра будет отображаться на цветном экране. Из представленных в этом обзоре систем **GBC** — единственная, уже вышедшая в США и Европе. И, кстати говоря, пользующаяся огромной популярностью. К примеру, в Японии продажи **GameBoy Color** сегодня примерно вдвое опережают не слишком шустрое расползание **Dreamcast** с магазинных полок.





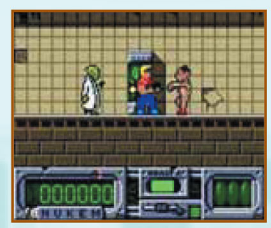












Десятки японских и американских разработчиков с необыкновенным воодушевлением взялись за создание игрушек на новую платформу, поражаясь раскрывшимся перед ними возможностями. Выход цветного **GameBoy** объединил практически всю игровую элиту, готовую на других рынках перегрызть друг другу глотки в стремлении поддержать собственную консоль-фаворит. Поскольку библиотека игр на **GameBoy** уже давным-давно разрослась до совершенно необъятных пределов, и даже на **GBC** уже вышли десятки проектов, обратимся лишь к самым лучшим играм, сегодняшним и завтрашним.

Пятерка лучших игр на Game Boy Color

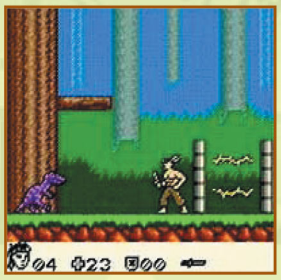
1. **Pokemon Red/Blue**. Самая увлекательная из всех тамаготчеподобных **RPG**. Оригинальность концепции, обаятельные монстры, совершенно уникальное изобилие возможностей, серьезность игрового процесса, глубочайшая проработка персонажей и сбалансированность — все это сделало возможным не только настоящий триумф игры в Японии, где **Pokemon** разошелся многомиллионным тиражом, но и очень солидный успех в США. Постараюсь коротко пояснить суть сюжета и игрового процесса. Действие игры происходит в одном сказочном государстве, в котором очень популярны гладиаторские бои между особыми созданиями, **Pokemon**'ами. Разведением этих магических чудищ занимаются практически все. И вот в один прекрасный день захотелось стать чемпионом по выращиванию монстров и нашему герою. Вам придется отлавливать монстров в лесах, тренировать их, пичкая всевозможной пищей и оттачивая их мастерство в битвах. Разумеется, каждый раз конечные результаты будут иными. В общем, если вы не бросите игру в первые часы общения с **Pokemon**, то она увлечет вас очень надолго.

2. **Tetris DX**. Это творение, бесспорно, известно всем. Удивительнее всего то, что, даже спустя годы и годы, **Tetris** остается самым удачным **Gameboy**'евским проектом, игрой, как будто созданной специально для этой платформы. Для выпуска на **GBC Nintendo** капельку переработала классический вариант Тетриса, ну и, разумеется, снабдила ее всеми необходимыми цветовыми добавками. И хотя владельцам оригинального **Tetris** на **GB** порекомендовать эту игру будет сложно, любой владелец нового **GBC** просто обязан иметь эту игру.

3. Legend of Zelda DX. Еще одна переработка классической **Zelda** с черно-белого **GB**. Работа, проделанная создателями этого римейка, впечатляет гораздо больше, чем в случае с Тетрисом. Игра стала чрезвычайно яркой и красивой, приобрела типично **Miyamoto**'вский колорит (хотя сам Мастер, разумеется, к ее созданию совершенно непричастен). Вдобавок ко всему в новой версии вы сможете встретить несколько новых типов противников и одно специальное подземелье, созданное специально для **DX**-версии. Игра, вполне достойная приобретения.

4. WarioLand II. Несмотря на то, что игра с та-

Сергей **ОВЧИННИКОВ**, Александр **ЩЕРБАКОВ** *(sherb@gameland.ru)*





ким названием уже выходила в Америке на обыкновенный **GB**, новое творение на цветной **GBC** выполнено с существенными изменениями. Помимо отличной графики (наверное, лучшей на платформе на сегодняшний день), в новом Wario, дважды транслированном (сначала в Японию к премьере **GBC**, а потом — обратно), встретятся и новые боссы, и уровни, и, как всегда, уйма секретов. В целом же правил классического **Wario**-платформера игра придерживается абсолютно во всем. Ну а самый приятный момент — в том, что злодей **W**. никогда не погибает, и игра не раздражает вас постоянно уменьшающимся количеством жизней.

5. Top Gear Pocket. Сногсшибательная «трансляция» на **GBC** почти хитовой **Boss**'вской гоночки. Яркая, цветная, дружелюбная и красивая, по графике производящая примерно то же впечатление, что и **Sonic Adventure** на **Dreamcast**. Это уже не **NES**, а что-то очень близкое к **Genesis** или **SNES**. Более полудюжины трасс, построенных на «исторических» трассах со всевозможными архитектурными достопримечательностями, забавная модель управления... В общем, эдакий **Test Drive** для дорожного употребления. Не любящим классические гонки и поклоняющимся «микромашинкам» можно смело рекомендовать **Rare**'вскую **RC Pro AM** — лучше еще никто не сделал.



А вот и еще некоторые отличные игры, которые появятся в продаже через несколько месяцев:

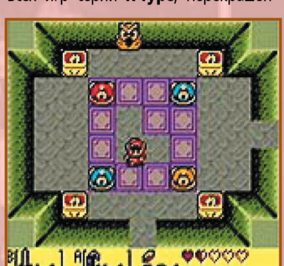
Pokemon Silver/Gold — усовершенствованная версия оригинального **Pokemon** уже более чем с **200** монстрами, модернизированной боевой системой и полноцветной графикой.

Conker's Pocket Tales — своеобразная **Zelda** от **Rare** по мотивам скоро выходящей игрушки **Twelve Tales**. О-очень красивая.

Duke Nukem — двухмерная (ах, какая жалость!) версия суперхита от **3D Realms**. Мало кто помнит, но Дюк начинался именно с двухмерных стрелялок, так что новая игра — это, можно сказать, возвращение к истокам.

Prince of Persia — еще один римейк знаменитого на весь мир «Принца». Обещает в точности следовать классическому дизайну и обладать достойной графикой.

R-Type Delta DX — крупный сборник всех игр серии **R-Type**, перекрашенных в **56** цветов и снабженных двумя или тремя новыми вариациями, а также свежими уровнями для старых. Достойная вещь для фаната бесконечной стрельбы справа-налево и снизу-вверх. Ну, а теперь — экзотика...







WonderSwan

WonderSwan
Производитель: Bandai
Дата выпуска: Март 1999 (Япония)
Питание: 1 батарейка AA или аккумулятор(20 часов работы)
Примерная цена: 5000 иен ($45)

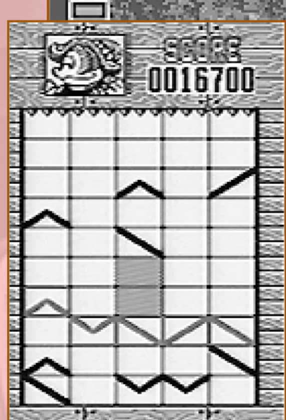


WonderSwan японского игрушечного гиганта **Bandai**, пожалуй, можно назвать самой необычной портативной игровой системой, появившейся за последнее время. Причиной тому служит и его нестандартный дизайн, и такие же нестандартные для нашего мышления игровые продукты, и тот факт, что это, на первый взгляд просто дикое устройство, не только сумело выжить на исконной территории нинтендовского **Game Boy**, но и показать неплохие объемы продаж и привлечь внимание странноватых японских геймеров.

Создателем этого аппарата, как я уже упомянул, является компания **Bandai**, с давних пор известная каждому в Стране Восходящего Солнца. За ней числится выпуск различных мягких и пластмассовых игрушек, видеоигр и прочей продукции такого рода. Популярностью эта продукция пользуется просто огромной, так как **Bandai** владеет солидным количеством лицензий по известным как в Японии, так и за ее пределами anime-мультфильмам, чем постоянно и пользуется. В силу все тех же причин ее игры для различных приставок продаются миллионными тиражами, но на Западе никогда не появляются, потому как там никому бредятина, наподобие файтингов по **DragonBall Z**, не нужна. Самым же большим успехом компании, принесшим ей неожиданную известность во всем мире, стало триумфальное шествие ее электронного питомца **Tamagotchi**, враз покорившего все континенты своей гениальной идеей. Возможно, именно тогда и зародилась в головах у начальства Bandai смелая мысль о создании полноценной портативной игровой системы, которая если и не сместила бы **Game Boy** с обжитого им места, то хотя бы оказала некоторое сопротивление и в конце концов выжила, завоевав свою, пусть даже небольшую, армию поклонников.

И вот в марте этого года на прилавках японских магазинов наконец-то появилась новая игровая система, получившая название **WonderSwan**. В первую очередь всем в глаза бросился ее весьма любопытный дизайн, работой над которым занимался сам **Gunpei Yokoi**, создатель **Game Boy**, покинувший **Nintendo** после громкого прова-







ла своего приснопамятного проекта **Virtual Boy**. Как вы можете видеть на приложенной к статье картинке, это чудо техники обладает двумя крестовинами и еще четырьмя кнопками. Сделано это было для того, чтобы человек мог держать **WonderSwan** как в горизонтальном, так и в вертикальном положении, в зависимости от игры, которую он в данный момент пользует. В общем, просто ужас какой-то. **Atari** со своим **Lynx**, помнится, подобным образом также извращалась, сделав свою неудачную игровую систему приспособленной как для правшей, так и для левшей. Размерами **WonderSwan** лишь немногим больше **Game Boy Color — 74.3x121x24.3** мм, в варианте с обыкновенной **AA** батарейкой (известной еще как «пальчиковая»). Существует еще и специальный вариант с входящим в комплект аккумулятором — он так вообще где-то на полсантиметра тоньше. Вес также соответствует габаритам — всего-навсего **110** граммов. Графические способности не так впечатляют, как у конкурентов, но все достаточно приемлемо и без того. Судите сами. **WonderSwan** включает в себя шестнадцатибитный процессор, работающий с тактовой частотой **3.072** MHz, оперативную память, встроенный динамик, жидкокристаллический дисплейчик с диагональю **2.49** дюйма, способный воспроизводить восемь оттенков серого. Всего на экранчике одновременно может присутствовать **512** объектов. Работает вся эта система на картриджах, максимальный объем которых составляет **128** Мегабит (если не забыли, **8** мегабит=**1** мегабайт).

С точки зрения игровой продукции **WonderSwan** оставляет весьма неоднозначные впечатления. Уже сейчас о его поддержке заявили такие компании, как **Square, Namco, Koei, Taito**, и к этому списку, возможно, присоединится еще и **Capcom**. Я не говорю о различных мелких разработчиках, вроде **Kobunsha** и **Coconut Entertainment**, объявивших о выходе своих продуктов на портативную систему от **Bandai**. Ряд игр для **WonderSwan** появился одновременно с его выходом, и они с ходу привлекли себе пристальное внимание. Более других повезло **Chocobo no Fushigina** (на нормальном языке — **Chocobo Mysterious Dungeon**) **for WonderSwan** от самой **Bandai** при содействии **Square** и головоломке **Gunpey**, создателем которой выступил наш старый знакомый **Gunpei Yukoi**, в свое время, кстати, разработавший целый ряд продуктов этого направления, таких как **Yoshi`s Egg, Dr. Mario, Mario & Wario**. Эти две игрушки даже попали в десятку самых продаваемых игр Японии, что можно считать просто феноменальным успехом. Успех этот, впрочем, можно довольно-таки просто объяснить. Корни его лежат примерно там же, где и хитовость народных американских симуляторов охоты на оленей. Цена. Именно она во многом и позволила выжить детищу **Bandai**. Сам аппарат стоит в Японии около пяти тысяч йен, что составляет порядка **35-40** долларов. И это значительно дешевле, чем стоимость цветных **Game Boy** и **Neo-Geo Pocket**. Стоит ли что-нибудь объяснять?

На данный момент с точки зрения игровой продукции **WonderSwan** представляет интерес только для японцев, так как из вышедших или запланированных на ближайшее будущее проектов нормальных, человеческих игрушек всего раз-два и обчелся. Выделить можно только старый добрый **Side Pocket** от **Data East** (бильярд, если есть люди, с этим шедевром не знакомые), ряд интересных паззлов, да неподтвержденный **Pocket Fighter** (если Capcom разрешит). Все же остальное в общем и целом — нечто жуткое и предназначенное исключительно для потомков самураев. Как какой-нибудь **Taito**`вский **Densha de Go!** — натуральный симулятор поезда.

В заключение мы хотели бы подтвердить информацию о том, что **Namco** собирается выпустить для **WonderSwan** особую версию своего **Tekken**`а. Представлять он собой будет... карточную игру по принципу реализованной в **Final Fantasy VIII**. Фанаты — радуйтесь.



Neo-Geo Pocket Color

Производитель: SNK
Дата выпуска: Апрель 1999
Питание: 2 батарейки AA (40 часов работы)
Примерная цена: $80

Кто мог раньше предположить, что один из бывших лидеров рынка видеоигр, японская компания SNK практически сразу же после своего падения с казалось бы крепко приросшей к одному месту вершины, возьмется за создание портативной игровой системы, конкурента вечно живого **Game Boy**? Да, неисповедимы пути этого монстра.



Если вы помните, именно **SNK** в свое время оказалась одним из первых производителей, попытавшихся внедрить единый стандарт аркадных автоматов для разработчиков игр. Назывался он **Neo-Geo** и проходил под пафосным лозунгом «**The future is now**». Именно там мир увидел ряд таких прекрасных (хотя для кого-то ужасных) вещей, как **Samurai Shodown, Fatal Fury, King of Fighters**. Конечно, не только файтингами была богата **SNK**, но следует признать, что именно в этой области лежат ее основные достижения по части игровой продукции. Позже на основе известной платформы была создана и игровая приставка, названная **Neo-Geo** (за которой последовал выход работающей на **CD** приставки **Neo-Geo CD**), на которую и переходили игры из залов игровых. И вот пришло время всеобщей трехмеризации. Переход в него **SNK** не удался. Ее новая платформа **Hyper Neo-Geo 64** оказалась настолько неудачной, что компания со свистом полетела вниз, теряя набранные ранее позиции. Действительно, возможности новой системы для игровых автоматов оказались на редкость бедны, и ни один проект не мог приковать к себе достаточного внимания. Даже трехмерная версия великого **Samurai Shodown** и **Fatal Fury**. И тут на горизонте появляется **Neo-Geo Pocket**...

Появившись в конце **1998** года, **Neo-Geo Pocket** не смог чем-либо удивить покупателей. И даже объявленная совместимость с **Dreamcast** и возможная поддержка **Sega** не вдохновляла на расставание с денежками и приобретением очередного потенциального конкурента **Game Boy**. После такого неудачного старта многие уже даже успели поставить крест на творении **SNK**, но вот в середине марта в Японии (как обычно) увидел свет обновленный вариант этой игровой системы, носящий название **Neo-Geo Pocket Color**.

Как следует из названия, основное отличие **Neo-Geo Pocket Color** от своей первой версии — наличие цветного изображения на экранчике. Но это уже немало. Естественно, как и в случае с цветным **Game Boy**, для нового варианта игровой системы теперь начинают появляться и игры с полноценной поддержкой доступной цветовой гаммы. Черно-белые же игры с раннего **Neo-Geo Pocket** на обновленной версии приобретут краски. Такая же трансформация ранее происходила и с геймбоевскими играми во время запуска их на **SNES** с помощью **Super Game Boy**, ну а сейчас, ясное дело, мы можем лицезреть ее на **Game Boy Color**.

Внешне **Neo-Geo Pocket Color** выглядит как прямой потомок сеговского **Game Gear**. Даже расположение кнопок почти идентично — только Power оказался теперь над крестовиной. Размерчиками он, конечно, будет поменьше, чем предшественник, но вот с толщиной у него тоже имеются некоторые проблемы. Между крестовиной и кнопками расположен цветной дисплейчик размером **45x48** миллиметров, выдающий **146** цветов из **4096** возможных. При трансформации же черно-белого изображения в цветное из этих **146** задействуются только **20**, а значит, как и в случае с **Game Boy**, гораздо предпочтительнее пользовать не старые, а специально созданные для цветного варианта системы игры.

В **Neo-Geo Pocket Color**, по примеру **PocketStation**, изначально встроены часики с будильником, календарик и гороскоп (!), которыми кто-то, по мнению создателей этого чуда, будет пользоваться. Что касается игровых продуктов, то на этом фронте все обстоит более или менее неплохо, по крайней мере, намного лучше, чем в случае с **WonderSwan** и его дебильными карточными играми (здесь они, правда, тоже есть, хотя и не в таком количестве). Великая и могучая **SNK** в этом году вообще планирует выпустить около сотни различных игрушек, дабы обладатели их портативной игровой системки с завистью не смотрели бы в сторону огромной библиотечки, которой обладает **Game Boy**. Из самых же ярких проектов стоит отметить уже вышедший **King of Fighters R-2**, вторую версию специального варианта знаменитейшего файтинга, на сей раз выполненного с закосом под **Pocket Fighter**, и обещанный к осени суперпроект **SNK vs. Capcom** (только ради которого мы эту ерунду и купим — прим. редакции). Выделяется он в первую очередь одним только фактом сотрудничества этих двух компаний, двух древних конкурентов по рынку игровых автоматов. Выход этой игры можно будет считать настоящим событием в мире видеоигр.

Надеюсь, вы составили себе впечатление о **Neo-Geo Pocket Color** и оценили его по достоинству. Хотелось бы верить, что этот проект **SNK** выживет в тяжелой борьбе со своими конкурентами. Не знаю как наши читатели, а я более всего симпатизирую именно ему.

Все вышеперечисленные системы являются совершенно независимыми как бы игровыми приставками, к каждой из них выходят свои игры, и за любой картридж, соответственно, разработчики и издатели требуют с вас немалых денежных сумм. Однако подобный подход — далеко не единственное решение в области карманных игр. С весны прошлого года (а в виде реального продукта — с лета) существует еще один класс игровых систем. Систем, которые являются частью «больших» игровых приставок, и продаются в качестве карточек памяти к ним. Конкретно речь идет о своеобразном изобретении компании **Sega** — **Dreamcast Visual Memory System**, о которой уже немало писалось в нашем журнале, а также об ответе компании **Sony** на эту дерзкую новинку, **PocketStation** для, соответственно, **PlayStation**. Поскольку две эти системы чрезвычайно похожи друг на друга и служат одной общей цели, мы решили не выделять их представление в отдельные главы и попытаемся ознакомить вас с ними одновременно, мимоходом сравнивая возможности близняшек.

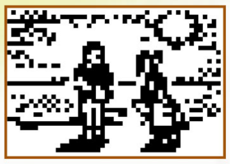
Dreamcast VMS vs. PocketStation

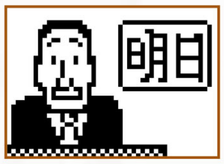
VMS

Производитель: Sega Enterprises
Дата выпуска: Ноябрь 1998 (Япония), Сентябрь 1999 (Европа)
Питание: 2 литиевых батарейки (20-30 часов работы)
Примерная цена: 3000 иен ($25)

PocketStation

Производитель: Sony
Дата выпуска: Январь 1999 (Япония), Осень 1999 (Европа)
Питание: 1 литиевая батарейка (10-15 часов работы)
Примерная цена: 3000 иен ($25)







В начале этого года, а если быть более точным — **23** января, в Японии наконец-то появилось новое периферийное устройство для **PlayStation** о котором уже довольно давно все говорили. Называется оно **PocketStation** и представляет собой нечто вроде помеси карточки памяти с **Tamagotchi**, плюс обладающее некоторыми чертами вечно живого нинтендовского **Game Boy**, и практически полностью скопировано с вышедшей еще в июле **1998** года карточки памяти для **Dreamcast — VMS**.

Как **PocketStation**, так и **VMS** назвать самостоятельными игровыми устройствами можно только с очень большой натяжкой. Работают они в тандеме с **PS** и **DC** могут служить простой карточкой памяти. Подключаются они, соответственно, через порт для memory card в **PlayStation** или к джойстику **Dreamcast**. Оба очень компактны, хотя **VMS** раза в полтора побольше, и весят порядка **50** граммов. **PocketStation** работает на одной литиевой батарейке, а **VMS** — на двух. **PocketStation** отличается непродолжительностью работы на одном комплекте батареек и способен доставить лишь около **10-15** часов игрового времени, в то время как у **VMS** срок службы примерно вдвое больше. Оба устройства снабжены черно-белыми жидкокристаллическими экранчиками, с разрешением **32x32** точки у **Pocket Station** и **48x32** точки у **VMS** (что вызывает бурный восторг у представителей компании **Sega**, как будто это преимущество позволит их творению убить **PlayStation**). По вычислительным способностям карточки примерно равны, начинка **PDA** (**Personal Digital Assistant** — так у умных людей называется это устройство) от **Sony** несколько сильнее. В его состав входит тридцатидвухбитный **RISC**-процессор **ARM7T**, разработанный компанией **Atmel**, **SRAM 2Kb** (собственно оперативная память), **Flash RAM 128Kb** (для хранения игр), небольшой динамик **12-bit PCM**. У **VMS** имеется **4** Кб **SRAM** и также **128** Кб **Flash RAM**, и обыкновенная «пищалка», так что музыка, если можно назвать эти звуки подобным определением, на **PocketStation** все-таки лучше. На лицевой панели у **PS** расположились пять кнопок, предназначенных для выполнения различных операций с записанной информацией и игр. Ну а рядышком примостилась и кнопочка **Reset** с известными всем функциями. У **VMS** имеется полноценная крестовина (правда, чудовищно маленькая) и две кнопки, как на любом **GameBoy**. Плюс клавиши «засыпания» и переключения между режимами.





Самым же мощным наворотом **PS**, с точки зрения предоставляемых возможностей, следует считать встроенный инфракрасный передатчик, вроде установленных на пультах дистанционного управления. Он позволяет обмениваться двум **PocketStation**`ам информацией, не прибегая к помощи каких-либо дополнительных проводов или материнской игровой платформы. Идея не нова, но все равно ее реализация ничего кроме положительных



эмоций не вызывает. Поговаривают, что благодаря такому интересному свойству этого **PDA** игрок даже получит возможность устраивать нечто вроде многопользовательских баталий. У **VMS Multiplayer**-функции реализованы попроще. Две карточки можно соединить вместе при помощи их выходных портов, скрывающихся под аккуратными крышечками (которые, кстати, часто теряются). В оба устройства встроены такие традиционные тамаготчевские функции, как часики и календарик. Кому-то, вероятно, они очень понадобятся. Мы вообще плохо себе представляем, какой нормальный человек вместо часов будет носить в кармане такую вот фиговину. Хотя с Тамаготчи, бывает, дети такое практиковали. Пусть радуются.



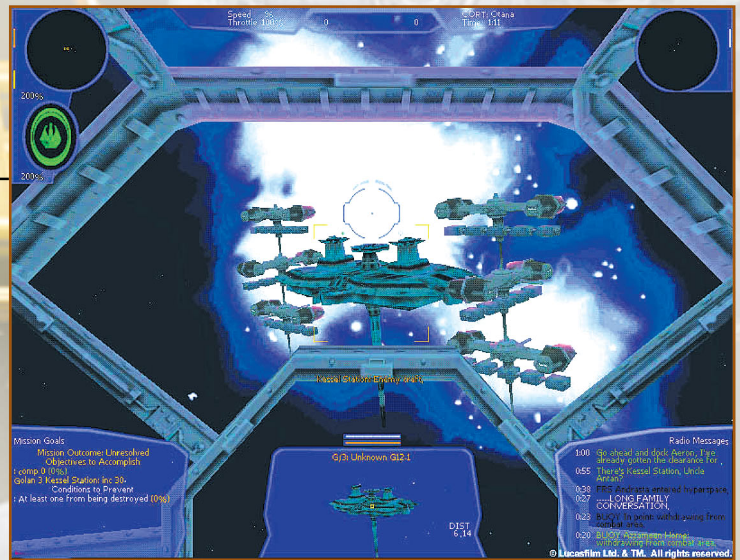
С играми как для **PS**, так и для **VMS** обстановка складывается вполне нормальная. Уже сейчас на рынке вовсю начали появляться игровые продукты для **PlayStation**, поддерживающие это его новое дополнение. В подавляющем большинстве из них вам придется опять кого-то выращивать и воспитывать, что не надоело, по моему, только японцам. Из самых ярких продуктов с такой поддержкой стоит отметить **Street Fighter Zero 3** от **Capcom** и **Final Fantasy VIII** от **Squaresoft**. В первом случае взращиванию подвергаются сами персонажи этой файтинговой эпопеи, которых потом можно вставить обратно в игру и посмотреть в деле. Бред просто страшный. В **Final Fantasy VIII** все немного поспокойней, и такого шока не предвидится. Здесь выращиваются представители **Guardian Force**, имеющиеся у вас в наличии. Вообще же на данный момент в Японии вышло уже где-то более тридцати продуктов, включающих в себя разного рода поддержку **PocketStation**. Подавляющее их большинство никогда не появится на Западе, о чем, в принципе, никто особо жалеть не будет.

VMS, благодаря **50**% приросту графической мощи (жидкокристаллических пикселей, то есть), способна и на более интересные проекты. К примеру, в **Sonic Adventure** на использовании игровых свойств **VMS** основан целый этап игрового процесса, связанный с небезызвестной концепцией **A-Life**. В **Power Stone** от **Capcom** открытые вами мини-игры на **VMS** позволят в случае успеха в портативных игрушках получить новые виды оружия и особые предметы, а в **Sega Rally 2** **VMS** служит в качестве хранителя целой энциклопедии ваших рекордов и записей лучших кругов, которые всегда можно сравнить со временем приятеля. **Sega** также планирует выпускать полноценные игры на **VMS**, начав еще в прошлом году с варианта Тамаготчи по мотивам любимого японского Годзиллы, продолжив пару месяцев назад одним из его родственников **Gamera** и вот уже вскорости собираясь выпустить адвенчуру **Kanipan** и очередной вариант Тамаготчи, но только теперь на боксерскую тему, приуроченный к выпуску на **Naomi** и **Dreamcast** игры **Giant Gram**. Все эти игры выпускаются в эксклюзивно раскрашенных корпусах **VMS**. Ближе к лету, наверное, будет выпущена первая полноценная **RPG** для **VMS** по мотивам грядущего хита **Climax Landers**. Пока **Sega**'вское творение представляется нам более интересным, однако это вовсе не значит, что на **PS** в скором времени не сможет появиться что-то еще более интересное. Конечно, ни **PS**, ни **VMS** не заменят вам полноценного, да еще и цветного **Game Boy**, но в подходах **Sega** и **Sony** тоже имеются свои плюсы. Персонажей с карточки памяти можно «вытаскивать» в реальные игры, наблюдая за их ростом и переменами в их характере и внешности, а это тоже немало стоит. На этом позвольте нам прерваться и напоследок порекомендовать еще раз обратить свое внимание на эту чрезвычайно интересную область игрового мира. Поверьте, и на маленьких карманных системах встречаются чрезвычайно интересные игры, почти ничем не уступающие игрушкам с «больших» компьютеров и приставок.

CU-X-Files

Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

STARWARS FOREVER



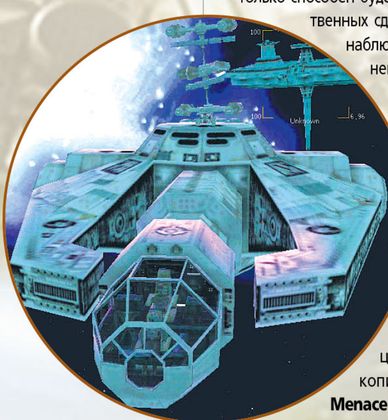
В мае 1999 великим Star Wars исполняется (страшно подумать!) двадцать два года. И шестнадцать — с того момента, как на большой экран вышла последняя серия — Return of the Jedi.

Полтора десятка лет популярность сериала поддерживали не постоянные почти ежегодные премьеры, растаскивание Вселенной на мультсериалы и второсортные телевизионные шоу, а совершенно неведомые почти магические обстоятельства. Простенькая задумка Джорджа Лукаса, стоившая студии **20th Century Fox** всего десять миллионов долларов, в результате обернулась



для создателей «очередного» фантастического фильма миллиардами прибыли, образовав совершенно новое направление в киноиндустрии и став символом начала эпохи блокбастеров.

Весной этого года нас ждет такая истерия, такое сосредоточение рекламы, интересов публики и активного ностальгирования по старым временам, что обыкновенная премьера даже очень дорогого и, возможно, очень хорошего фильма наверняка выйдет за рамки простого события в кинематографе. Станет одним из крупнейших событий и принесет своим создателям сумасшедшие деньги. Пожалуй, впервые абсолютно вся индустрия развлечений сольется воедино в порыве доставить жаждущему зрителю/слушателю/игроку тот максимум Star Wars, который тот только способен будет воспринять без существенных сдвигов в психике. Право, наблюдать за всем этим будет невероятно забавно. А еще интереснее — самому участвовать в массовых (и многоразовых) походах в кинотеатр, штурме магазинных полок со свежим саундтреком и покупке красивых коллекционных коробочных версий (а кому нужны царапанные пиратские копии?) игр по **Phantom Menace**. Главное теперь лишь то, чтобы игры были выполнены хотя бы на хорошем среднем уровне. Было бы обидно получить от великолепной студии **LucasArts** отвратительную игру по главному фильму года. Очень обидно.

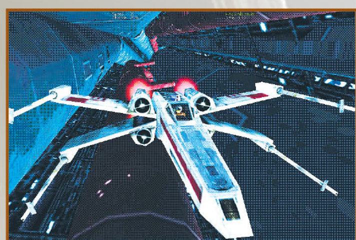


В сегодняшнем расследовании мы познакомимся, так сказать, с настоящим и будущим игровой серии **StarWars**, которая буквально через пару месяцев совершит революционный переход к «приквелам» вместе со всей махиной **LucasFilm**.

Игры LucasArts во Вселенной Star Wars

1. X-Wing, 1993
2. Tie Fighter, 1994
3. Super Star Wars, The Empire Strikes Back, Return of the Jedi for SNES, 1994,1995
4. Dark Forces (PC, PS), 1994
5. Rebel Assault, 1994
6. Shadows of the Empire (PC, N64), 1996
7. Rebel Assault II (PC, PS), 1996
8. X-Wing vs. Tie Fighter, 1997
9. Masters of Teras Kasi (PS), 1997
10. Jedi Knight: Dark Forces II, 1998
11. Rebellion, 1998
12. Rogue Squadron (PC, N64), 1998
13. X-Wing: Alliance, 1999

Но пока эта пара месяцев еще не прошла, **LucasArts** планирует еще капельку поэксплуатировать старый имидж и старую Вселенную, поиграть на чувствах ожидающих в нетерпении фанатов. Если вы взглянете на список выпущенных **LucasArts** за последние годы игрушек по «Звездным Войнам», то вполне очевидным станет тот факт, что на протяжении вот уже шестилетней истории активных действий компании по продвижению **Star Wars**, основной упор всегда делался на создание космических симуляторов. Из идеи **X-Wing** и **Tie Fighter** выросла целая независимая компания, образованная Ларри Холландом **Totally Games**, специализирующаяся отныне (и, похоже, навечно) на создании симулято-





ров в этой Вселенной. Не удивительно, что, начав славную историю игрушек по первой трилогии **StarWars с X-Wing**, ребята из **Lucas-Arts** решили и закончить этот своеобразный первый этап работы проектом на ту же самую тему. Приятнее всего то, что после знакомства с **X-Wing Alliance**, мы сможем занять себя весьма и весьма достойной игрой до того самого момента, когда нас ни осчастливит **Episode One**.

X-Wing Alliance

Платформа: PC
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Totally Games
Издатель: LucasArts/Activision
Главный дизайнер: Larry Holland
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, 8X CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор на базе Voodoo2/3 или Riva TNT.
Онлайн: www.lucasarts.com
Альтернатива: Tie Fighter, Wing Commander

За прошедшее с момента выхода X-Wing vs. Tie Fighter время создателю и главному вдохновителю симуляторных серий Star Wars Ларри Холланду пришлось выслушать немало нареканий по поводу куда-то пропавшей сюжетной линии, неразумительных одиночных кампаний, графического несовершенства и даже не самого лучшего многопользовательского компонента его последнего творения. Как это ни печально, но XvT действительно многих разочаровал. Люди ждали от игры тех же ощущений, что когда-то получали в Tie Fighter, а в результате оказались ограничены лишь каким-то жалким игровым пространством, в котором им теперь (ура!) разрешалось летать совместно по сети, модему или через Интернет. А сказочного сюжета, невероятно комплексных и интересных миссий как не бывало. Попытка исправить ситуацию с add-on'ом под названием Balance of Power, в котором был уже и сюжет, и миссии опять практически провалилась. Поскольку к тому моменту, когда Totally Games умудрилась-таки выпустить свое творение (а случилось это событие аж спустя полгода после выхода оригинальной игры, в феврале 1998 года), этот expansion pack с графикой образца 1997 года уже никому не был нужен. Особенно после великолепного и красивейшего Prophecy. Команда ушла в глухую оборону и что-то начала спешно выдумывать. И вот в конце прошлого года до нас дошла первая весточка об **X-Wing Alliance**. Признаться, поначалу этот проект казался ничем иным как очередным дополнением к надоевшему уже XvT, с парой новых миссий и, возможно, приятным сюжетом. Кто бы мог подумать, что Totally Games на самом деле готовит игру, которая во многом превосходит и совершенствует установленные еще Tie Fighter'ом стандарты. И дело касается не только и не столько графической стороны дела.

ДОСТОИНСТВА

Мощный сюжет, великолепное построение миссий, интересные новые возможности, грамотная добавка в лице Millenium Falcon.

НЕДОСТАТКИ

Отчасти устаревшая графика. Отдельные проблемы с излишком сюжетных коммуникаций во время сражений.

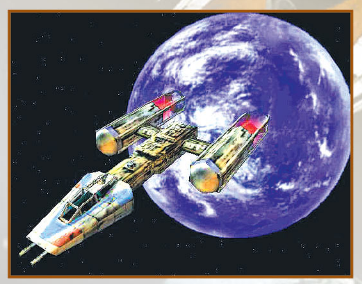
РЕЗЮМЕ

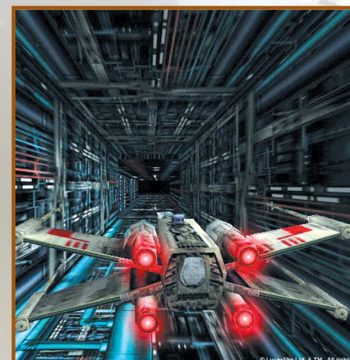
Лучший космический симулятор по Star Wars со времен Tie Fighter. Сюжет, наконец-то, ни в чем не уступает Wing Commander'овскому, хотя и построен на иных принципах.

9.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

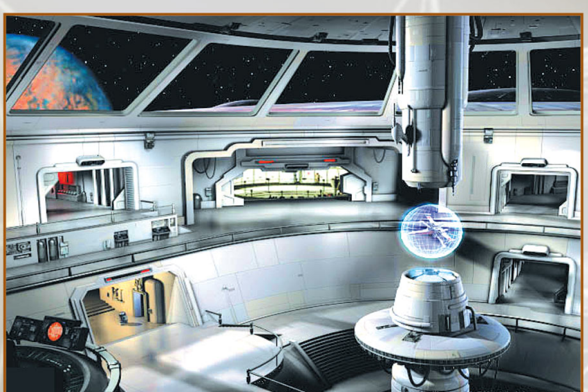
X-Wing Alliance — первый из всех космических симуляторов LucasArts, наделенный истинно кинематографическим сюжетом. Который, несмотря на свою явную принадлежность Вселенной, все же является совершенно уникальным, мастерски закрученным вокруг уже известных событий и аккуратно раскрывающим многие темные места, о существовании которых вы могли лишь догадываться, наблюдая за разворачивающимися в фильмах действиями. Формально сюжет развертывается между пятым и шестым эпизодами StarWars и повествует о судьбе молодого пилота, представителя одной очень богатой торговой династии, волею судьбы (и собственной глупости) втянутого в противостояние Империи и Альянса. Обстоятельства складываются таким образом, что основные конкуренты и злейшие враги семейства переходят на сторону Империи в тот самый момент, когда в секторе появляются первые Star Destroyer'ы, а на долю бедолаг из семьи нашего героя остается лишь







возможность политического маневра и тайной поддержки Альянса. Вполне понятно, что все это быстро приводит нашего героя на один из флагманов Восстания в качестве обыкновенного пилота, готового к участию в любых сражениях. Удивительная особенность этого, в общем-то, почти стандартного сюжета заключается в том,



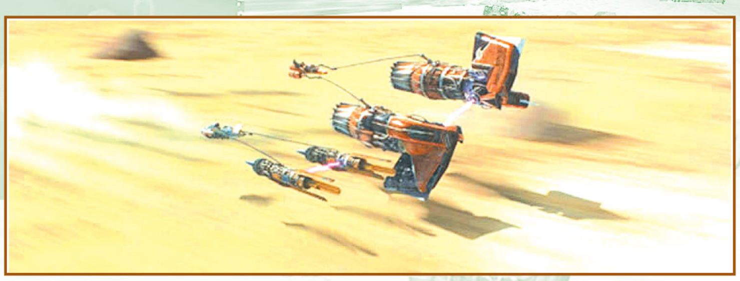




ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*











каким образом он развивается. По мере продвижения в глубь игры, вы будете узнавать подробности событий, о которых фильмы упоминают лишь парой-тройкой фраз, а зачастую лишь намеками. Однако оказавшись в столь проработанной (и, кстати, практически лишенной взаимоисключающих перекрещиваний сюжетов) Вселенной, как StarWars, все эти обстоятельства смогли приобрести совершенно новые качества, стать основой для десятков и сотен вполне самостоятельных историй. Одну из которых LucasArts очень успешно заплела прямо в самое сердце хронологии StarWars. Не буду портить вам впечатление от личного знакомства со всеми деталями, но для примера скажу, что ваш герой среди прочих заданий будет принимать активное участие в секретной операции Альянса по похищению сведений о второй Звезде Смерти. Разворачивающаяся вокруг этого момента интрига вполне достойна съемки отдельного эпизода фильма. Смею вас уверить, что Мон Мотма в свое время не зря скромно опускала глазки, сообщая о том, что «многие люди погибли, чтобы добыть эти данные». Для максимально полного развития сюжета разработчики используют абсолютно все возможности, от видеороликов, которых в XWA непривычно много (минут двадцать, наверное), до довольно информативной и интересной системы электронной почты (чего стоит одно сообщение «to create problems please contact vader@empire.emp) и огромнейшего количества голосовых коммуникаций десятков и сотен персонажей. Кстати, особенно приятно отметить высокое качество озвучки. Зачастую, правда, бесконечный сюжетный треп в космосе начисто перекрывает вам собственно игровые комментарии и вообще серьезно отвлекает от выполнения миссии. Конечно, интересно послушать историю своего дройда о том, как он собирался сам стать пилотом и летать на истребителях без помощи людей, но когда вокруг кипит бой, поля стойко теряют мощность, а ракеты уже кончились, этому самому дройду очень хочется заехать лазерным мечом по жестяной морде. Решение проблемы очень простое — каждую миссию надо проходить по два раза. Первый, выслушивая сюжет, а второй — ради выполнения задания. Кстати, так и будет получаться, поскольку **XWA** довольно сложен, и с первого раза раскусить любую миссию вам точно не удастся.



Построение кампаний и миссий в **X-Wing Alliance** — настоящий бальзам на душу поклонника классического Tie Fighter. Все на месте, как в старые добрые времена. Инспектируем груз, выявляем контрабанду, уничтожаем группу вражеских истребителей, получаем неожиданное дополнительное задание, встречаем группу вроде бы нейтральных кораблей, которые вдруг оказываются имперскими шпионами, напарываемся на целую стаю истребителей и под конец встречаемся с целым флотом неприятеля. В Wing Commander подобная схема развития событий заняла бы как минимум десяток миссий. В **XWA** же такое может произойти и в течение одного боя. Игровая система Tie Fighter (да простят фанаты оригинального X-Wing, но мне все же кажется, что первая игра еще не достигла тех высот сбалансированности и качества дизайна, какими блистал всего год спустя после релиза XW Tie Fighter) была усовершенствована несколькими на первый взгляд несущественными деталями, которые вносят в нашу космическую жизнь еще больше разнообразия. Во-первых, стало много больше манипуляций с объектами. Теперь вы можете и должны часто переносить с одного фрегата на другой или подбирать всяческие баки с топливом и запчастями, фрейтеры с оружием, документами и прочей дребеденью. Разумеется, под обстрелом противника и рискуя собственной шкурой. Во-вторых, элемент новизны вносят новые доступные вам корабли, в частности, коррелианские грузовики YT-1300 (та же самая модель, что и Millenium Falcon Хана Соло) и YT-2000 (эту штуковину мы нигде раньше не встречали), в которых вы можете занимать кресло пилота или же сиденье стрелка в отдельной кабине. Когда стоит полностью переключиться на стрельбу из мощной турели и когда важным станет управление кораблем и головокружительных маневрах? Это вы будете выяснять экспериментальным путем в каждой миссии. В игре очень интересно обыграна идея с прыжками в гиперпространство. Теперь вы не только полностью контролируете этот процесс, но и должны учитывать, что без специальных навигационных буйков (этот момент мы аккуратно «утащили» у WC & Co) прыгнуть никуда вам не удастся. И хотя этот элемент можно посчитать спорным с точки зрения следования правилам Вселенной, безусловно, на игровой стороне дела он сказывается сугубо положительно.

Говоря о графической стороне **XWA**, очень быстро приходишь к весьма странному противоречию, разъяснять суть которого представителям Totally Games наверняка долго еще придется в готовящихся к выходу патчах. Все дело в том, что, обладая графическими возможностями, прямо скажем, среднего уровня, движок требует от машины чрезвычайно высокой производительности. Иначе говоря, он не вполне оптимизирован, а точнее, не оптимизирован вовсе. Глядя на сотню полигонов с простенькой текстуркой, тщетно пытающихся не дергаться на PentiumII-266, поневоле начинаешь вспоминать всех родственников программистов из Totally Games. В общем и целом, графика неплоха и даже кое-где производит отличное впечатление (детализация больших кораблей, феноменально красивые внутренности второй Звезды Смерти. Да, вы будете залетать внутрь!), в самом начале игры она производит удручающее впечатление. Зернышки текстур размером в добрый сантиметр даже на самом распрекрасном 3D-ускорителе взбесят любого знающего термины anti-aliasing и mip-mapping игрока. В то же время корабли в игре выглядят великолепно, а уж об оформлении «дальних миров» на бэкграунде и говорить не приходится — так здорово плоские планеты на заднем плане еще никто не рисовал.



X-Wing Alliance получился просто великолепной игрой. В отсутствие даже намеков на реальное продолжение сериала Wing Commander, сериал Star Wars, похоже, уже в скором времени полностью заменит собой и великолепную сюжетность творения Origin и не станет забывать о глубине игрового процесса. Totally Games наверняка уже вынашивает серьезные планы по скорейшему выпуску собственного проекта по Episode One. Какого класса будет новая игра, можно только догадываться. Что же касается **Alliance**, то можно смело сказать, что история игр по мотивам старой трилогии Star Wars завершается на мажорной и очень запоминающейся ноте.



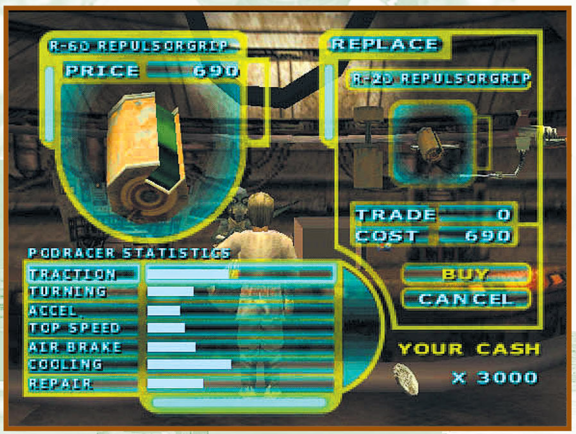


Как бы то ни было, но **X-Wing Alliance** — это, можно сказать, пережиток прошлого, послед-

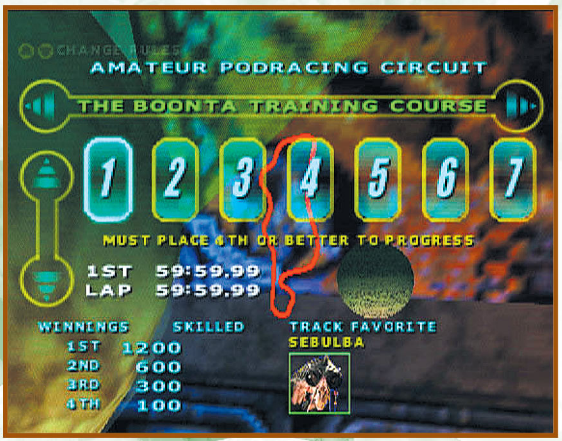




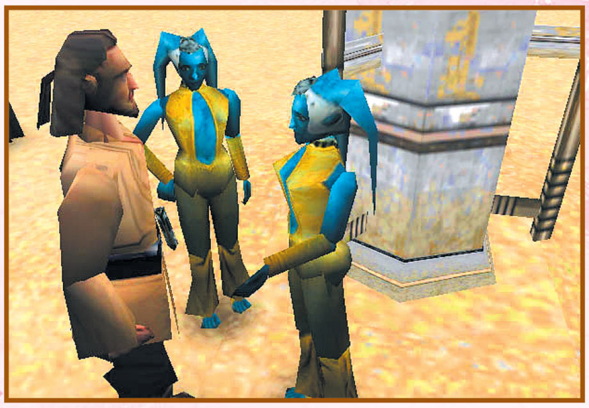


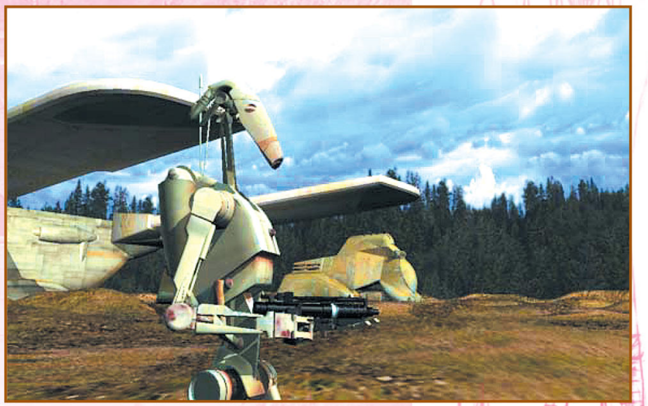






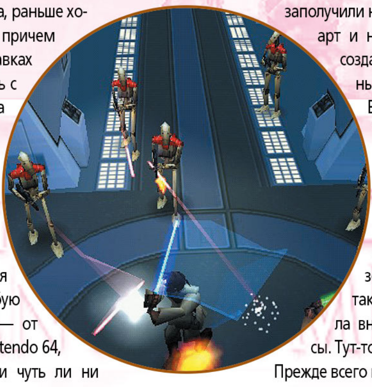
Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)* :ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ







ний ностальгический проект, дань давно ушедшим временам. «Звездные Войны», наконец-то, делают новый семимильный шаг вперед, подгоняя себя под теперешнюю моду и, соответственно, надеясь подогнать моду под себя. К премьере **Star Wars Episode One: The Phantom Menace** LucasArts готовит сразу два игровых проекта (правда, раньше ходили слухи о трех), причем оба появятся на прилавках магазинов день в день с выходом фильма на экраны кинотеатров. Подбор жанров совершенно удивителен. Никаких симуляторов или стратегий. Максимальная гибкость разработок для портирования на любую игровую платформу — от PlayStation и PC до Nintendo 64, Gameboy, Macintosh и чуть ли ни Dreamcast. Можно представить себе масштаб поставленных задач — сделать красивые, интересные и яркие проекты, имея в своем распоряжении минимум времени и огромное количество ограничений. Из такой ситуации, можно сказать, LucasArts выкарабкается с честью. Что, вообще говоря, ничего не говорит о качестве выпускаемых проектов. Итак, 19 мая нашему вниманию будут представлены гонка **Episode One Racer** (рабочее название Pod Racer) и стрелялка с элементами Adventure, носящая очень оригинальное названием **Phantom Menace**. Остановимся поподробнее на каждом из них.



Star Wars Episode One Racer

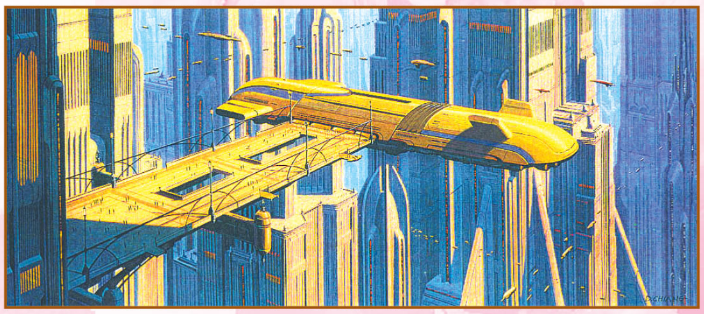
Пламформа: PC, N64, Macintosh, GameBoy Color
Жанр: гонки
Разрабомчик: LucasArts
Издамель: Nintendo/ LucasArts/ Activision
Дама выхода: май 1999
Онлайн: http://www.lucasarts.com



Из объявленных двух проектов Racer пока представляется наиболее понятным и, наверное, оттого более привлекательным. Итак, в новой серии Star Wars имеется весьма примечательный эпизод, в котором маленький Анакин (то есть будущий большой Darth Vader) участвует в гонках на странных антигравитационных автомобилях на планете Tattooine. Эпизод сделан практически целиком при помощи компьютерной графики (кстати, как и весь фильм) и обещает быть совершенно очаровательным. Ребятам из LucasArts он, видимо, тоже показался интересным и потенциально годящимся к игровой адаптации. Авторы испросили разрешения у высочайших инстанций (то есть компании Lucas Licensing), заполучили необходимые данные и арт и начали работать. Идея создать эдакий своеобразный вариант Wipeout во Вселенной новых Star Wars звучит сама по себе довольно заманчиво, однако для ее реализации требуется нечто большее, чем один маленький эпизод. Надо все же сделать так, чтобы игра привлекала внимание на долгие часы. Тут-то и начались сложности. Прежде всего выяснилось, что в мире **Phantom Menace** эти самые замечательные и красивые гонки на pod'ах запрещены на абсолютно всех планетах и даже на Tattooin'е (как известно, «бесконечно удаленной от центра Вселенной планете» (с), Luke Skywalker) проводятся подпольно. И получилось, что, кроме трасс на песчаных просторах этой отличной планетки, проводить гонки в других мирах, показанных в новом фильме (а там будет и Корускант, столица Империи, тогда еще Старой Республики, и некий новый зеленый растительный мир Naboo), совершенно запрещено. Пришлось разработчикам придумать свои планеты, свои трассы и давать им всем новые названия, которые аккуратно заносились во все пополняющиеся списки миров Вселенной Star Wars. Далее, выяснилось, что для хорошей гонки просто необходимо большое количество средств передвижение. В фильме же, насколько можно понять, имеется лишь несколько типов pod'ов, видимо, пять-шесть. LucasArts же, пораскинув мозгами и помучив художников, разродилась аж на 23 различные машины, многие из которых спроектированы из ранее отбракованных моделей для кино. Более того, и это несомненный плюс, каждая из машин была снабжена своим собственным водителем, аккуратно отобранным из списка первостепенных и второстепенных ролей в **Phantom Menace**. Разнообразие здесь просто потрясающее. Представители гуманоидных рас, разумеется, редкость. А из людей присутствует лишь наш малец Анакин. Упоминается также и имя его главного врага — Sebulba, однако внешность этого героя нам пока выяснить не удалось.

С точки зрения собственно игрового процесса **Episode One Racer** никаких откровений в себе не несет. Обычная, в общем, гонка, но только очень и очень быстрая — машинки в игре развивают скорость до 500-700 километров в час. Сколь реалистично будет представлена эта скорость — пока вопрос. Однако, думается, что LucasArts ни за что не захочет превратить свой Racer в какой-нибудь Need for Speed. В любом случае игровой процесс будет очень и очень быстрым, а окружающая среда и полигонные ландшафты — очень и очень примитивными. Но это не беда, ведь помимо разглядывания пейзажей у вас найдется множество дел во время гонки. По всей видимости, во время заездов вы сможете тем или иным способом пакостить противникам, а те, соответственно, — вам. Более того, известно, что игра будет связана воедино одной крупной кампанией, проходя этапы которой, вы сможете зарабатывать деньги и совершенствовать собственную машину, которая со временем начнет претерпевать серьезные изменения в облике.

Реалистичность управления, если в данном случае вообще уместно понятие «реалистичность» — еще один предмет гордости в LucasArts.



Авторы проекта уверяют в том, что даже при сумасшедших скоростях pod'ы совершенно не теряют ни в управляемости, ни в маневренности. А для совершенствования собственных навыков в управлении столь тонкой и чувствительной машиной вам потребуется не одна, и не две гонки.

Думается, **Episode One Racer** ждет ошеломительный успех, в особенности на Nintendo 64, на которой игра, видимо, выйдет на недельку-две пораньше остальных версий и будет отличаться самой приятной графикой и, главное, самым удобным управлением. А практически полное отсутствие хороших гоночных игр на этой платформе сослужит Nintendo и LucasArts хорошую службу. Хотя от игры можно было ожидать много большего, я пока не советую вам этого делать — к чему разочарования? Если первые же игры по **Phantom Menace** окажутся совершенно безупречными, будут ли люди покупать такие же вторые и третьи? А вот если новые волны будут отличаться от первого блина в лучшую сторону, то шансы на коммерческий успех сильно повышаются.

Кстати, **Episode One Racer**, по моему глубоко личному мнению, все-таки окажется игрой выше среднего.

Episode One: The Phantom Menace

Пламформа: PC, PlayStation
Жанр: Action/Adventure
Издамель: LucasArts/Activision
Разрабомчик: Big Ape
Дама выхода: май 1999
Онлайн: http://www.lucasarts.com

Эту довольно-таки своеобразную игру разрабатывает для LucasArts компания Big Ape, которая некогда сделала на PlayStation веселую аркаду Herc's Adventures. Порученное ей на этот раз задание намного ответственнее. **Phantom Menace** — это, фактически, единственная официальная игра по фильму, которая детально передает содержание кино и аккуратно переводит его в gameplay'ное русло. Разработчики говорят о том, что, посмотрев фильм и купив игру, вы сможете пережить все события фильма в правильной последовательности и с несколько измененной перспективой. Хотя фанаты уже добрый десяток лет ждут создания игры жанра Adventure по мотивам Star Wars, на сей раз даже получив это название через дробную черточку, полноценной адвенчуры мы опять не получим. Больше всего **Phantom Menace** напоминает последовательность интерактивных сцен, скажем, из Rebel Assault, но только точно повторяющих киноверсию по части персонажей, действий и декораций. Много разговоров, целиком и полностью позаимствованных из фильма. Головоломки, идентичные тем, что решают персонажи. Видеоролики, нарезанные из киноверсии и разбавленные собственными аляповатыми трехмерными модельками. Фиксированный угол камеры. Пререндеренные фоны а'ля Resident Evil, простенькие полигонные фигурки героев (чтобы легко портировалось на PlayStation). В общем, типично фанатское произведение, на фоне которого и Pod Racer смотрится супероригинальным шедевром.

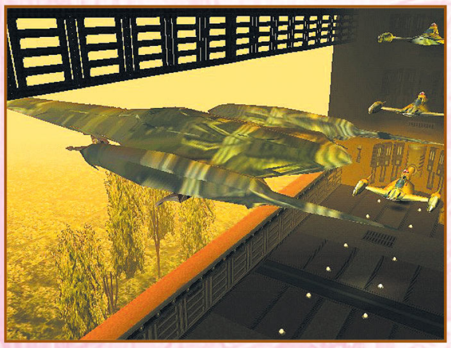
Есть, конечно, и забавные оригинальные моменты. Прежде всего, в игре вам придется побывать в шкуре сразу четырех героев по очереди, у каждого из них, понятное дело, свои особенности, свое оружие, свои маленькие хитрости. Игра начинается с роли Obi Wan Kenobi, за которого вы пройдете несколько первых уровней. Потом начнется легкая чехарда — Panaka (странное компьютерно-цифровое существо), Qui-Gon — джедай-учитель Obi Wan'a и королева Amidala, эта вечно переодевающаяся красавица с лицом, густо посыпанным штукатуркой. Всего — целых двенадцать уровней всевозможных приключений. Разумеется, локейшенов и заданий в игре будет много больше, чем в фильме, и частенько фильмовый эпизод, длящийся две-три минуты, выльется в долгие часы напряженного прохождения на компьютерном мониторе. Авторы обещают не делать игру слишком сложной, но утверждают, что даже на обыкновенное «пробегание» ее от начала до конца потребуется весьма значительный период времени.

Phantom Menace перенял множество чисто игровых трюков из фильмов. К примеру, играя за Obi Wan'a, вы сможете отвлекать внимание стражников внезапными шорохами, а сражения на лазерных мечах будут максимально детализованы, чтобы дать вам возможность предпринимать различные типы атак. Сюжетная часть игры опирается на сюжет фильма в гораздо большей мере и все же будет использовать кое-какие уникальные моменты из числа тех, что упоминаются в сценарии фильма, но по тем или иным причинам так и не вошли в финальную версию.

Графически **Phantom Menace** очевидно будничен. Таких игр уже сейчас на рынке десятки, и традиционное отставание LucasArts в технической сфере постепенно начинает наводить на неприятные размышления. Правда, примитивизм исполнения игры может быть объяснен, и очень убедительно, тем фактом, что **Phantom Menace**, будучи по натуре игрой вполне детской, будет продаваться, в основном, для PlayStation в количествах, во много раз превышающих продажи игры на PC. Так что уж не обессудьте...

Вот такая получается история. Разумеется, рассказанное выше — это лишь вершина айсберга, который появится на поверхности этим летом. Дальше будет больше. Пойдут игры лучше и интереснее тех, что представлены сегодня. Нам уже не дают спать два проекта, находящихся сейчас в разработке — очередной симулятор от **Totally Games** и таки создаваемая адвенчура под кодовым названием **Gungan Frontier** (**Gungan**, для непросвещенных, это угнетенные водоживущие коренные жители планеты **Naboo**, на которой разворачивается основное действие фильма). Что касается кино, то до окончания эпопеи еще очень далеко. Лукас клятвенно пообещал снять все три серии первой трилогии, последняя выйдет на экраны около **2009** года, так что «Звездных Войн» хватит не только на наш век, но, похоже, и на весь следующий!

CU-X-Files









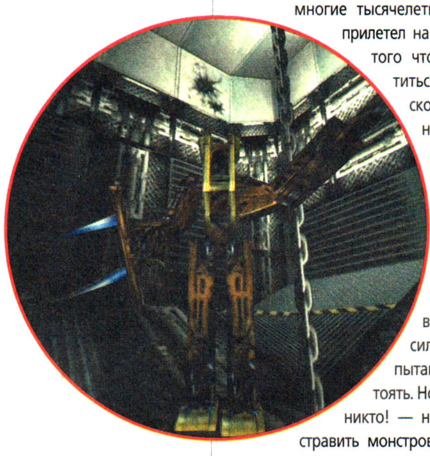
ЭКСПЕРТ: Максим **ЗАЯЦ** *(maxim@gameland.ru)*

Aliens vs. Predator

Платформа: PC **Жанр: 3D-action** Издатель: Fox Interactive **Разработчик: Rebellion** Локализация: Soft Club **Интернет: http://www.foxinteractive.com/previews/avp.html** Дата выхода: 20 мая 1999



Человеку свойственно бояться неведомого. С тех пор как какому-то умнику впервые пришло в голову, что небо вовсе даже не твердое, а звезды не прибиты к нему ржавыми гвоздями, а вращаются где-то в отдалении совершенно самостоятельно, людская фантазия тут же принялась заселять их монстрами. Шло время, вьяве злобные чудовища из космоса как-то не прилетали, зато с изобретением кинематографа прочно обосновались на экране. Чужие... Пожалуй, их можно считать своеобразным символом враждебной нам инопланетной жизни. Уж сколько лет прошло с момента выхода на экран первой серии, а в памяти все еще живет сокрушительная мощь этих созданий, веселая, всепоглощающая ярость, с которой мчатся они по бесконечным лабиринтам коридоров туда, где в металлической клетке испуганно бьется человеческое сердце. А Хищник? Вспомним те времена, когда Шварценеггер был молодым таким здоровым дядькой, и вспомним его главного противника — спокойного, бесконечно уверенного в себе обитателя технологически обгоняющего нас на многие тысячелетия мира, который прилетел на Землю просто для того чтобы вволю поохотиться на людей. Да скольких еще гениальных монстров породила человеческая фантазия! И заметьте: всегда эти существа по той или иной причине стараются уничтожить людей, а люди в меру своих хилых сил и возможностей пытаются им противостоять. Но никто, заметьте — никто! — никогда не пытался стравить монстров друг с другом и, стоя в сторонке, с интересом понаблюдать, что же из этого получится. А то и самому поучаствовать, но опять-таки — на правах равного.



А почему бы и нет? Именно эти вопросом задалась лет пять назад английская компания Rebellion. И результатом их размышлений стало появление на консоли Atari Jaguar новой игры — **Aliens versus Predator**. Идея оказалась простой до гениальности — что если в обычном 3D-шутере столкнуть в бою представителей не одной, а целых трех различных рас — Людей, Чужих и Хищников (отсюда, кстати, и название игры, в котором людям места почему-то не нашлось). Причем не просто нарисовать различные скины, а создать трех принципиально отличающихся друг от друга бойцов, каждого со своим оружием, специальными возможностями, со своими достоинствами и недостатками. В результате получился вполне интересный проект. И что удивительно: прошло пять лет, приставка Jaguar теперь благополучно забыта, а игра живет! И та же самая команда Rebellion трудится над ее PC версией. Труд этот уже подходит к концу, появилось несколько демоверсий и можно смело утверждать, что **Aliens versus Predator** предстоит стать одним из самых интересных игровых проектов 1999 года.



Сюжетом разработчики решили себя особо не напрягать. Но если честно... в оригинальных фильмах сюжета ведь тоже как такового не было, а смотрелись они тем не менее «на ура». Общая канва выглядит следующим образом: люди пытаются разводить Чужих в неволе и проводить над ними всяческие эксперименты, Чужим, понятное дело, все это не нравится, и в один прекрасный день они вырываются на свободу, чтобы уничтожить этих странных человеков и зажить спокойной жизнью на космической станции. И примерно в это же время в гости туда прилетают Хищники, основательно соскучившиеся по хорошей драке. Вот так вот, простенько и незатейливо. На деле одиночная игра будет состоять из трех частей, и для каждого из существ будет создан свой набор уровней и своя сюжетная линия, укладывающаяся в рамки основной истории. Но сюжет — не главное. Просто настала пора раз и навсегда выяснить, кто же все-таки есть самый крутой парень в этой Вселенной.







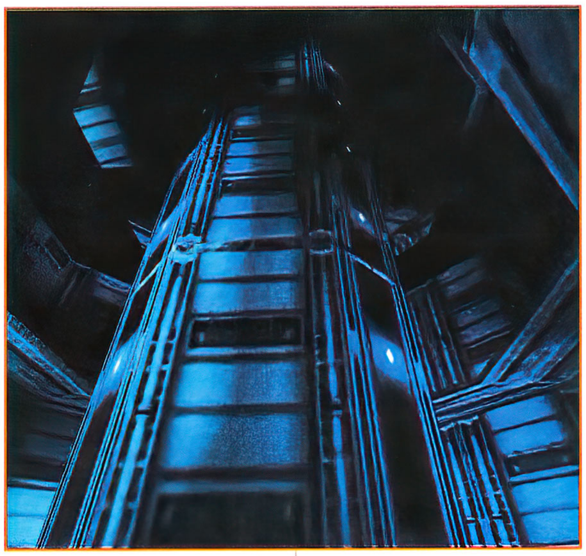
Чужой — самый быстрый из представителей трех рас, в бою может полагаться лишь на собственную силу и скорость. Природа наградила это создание самым, можно сказать, естественным оружием: парой мощных челюстей, когтями и хвостом, перед сокрушительными ударами которого устоит не всякий металл. Этот арсенал условно можно отнести к разряду «оружия ближнего боя». Но ведь до противника еще и добраться надо. Что ж, это не проблема. Вспоминаем фильм: как там передвигались Чужие? Правильно, с головокружительной скоростью и, что характерно, не слишком обращая внимание, по какой поверхности они бегут: по полу или по потолку. В игре все «как в жизни»: Чужие способны цепляться за стены и выписывать любые круги по комнате, а также спрыгивать с любой высоты без малейшего вреда для собственного здоровья. Догнать их невозможно, одного хорошего укуса или удара хвостом вполне достаточно для того чтобы прикончить даже самого крепкого бойца, а сидящую в засаде где-нибудь на потолке тварь еще и обнаружить надо. Ну а зрение у Чужих не чета нашему: угол обзора шире, чем у любого из бойцов (так что подкрасться к нему незамеченным вряд ли удастся), противников эти уникальные глаза замечают еще издали и выделяют как бы светящуюся ауру — так что сослепу мимо цели зверюга явно не промахнется. Ну и напоследок — специальный режим, позволяющий Чужому видеть в абсолютной темноте. Поистине эволюция неплохо подготовила этих ребят ко встрече с врагами.

Но и враги тоже не промах. **Хищник** справедливо считает себя лучшим охотником во Вселенной, и его арсенал — лучшее тому подтверждение. Смертоносные лезвия на запястьях, энергетический пистолет, стреляющая небольшими дротиками винтовка, закрепленная на плечевом фрагменте скафандра плазменная пушка, разрезающий все на своем пути сверхскоростной диск... Плюс к этому — медицинский компьютер, если уж кто-нибудь ранит это чудо природы, он запросто сможет восстановить утраченную энергию. Чужой может лазить по потолку? Фи! А Хищник может взбираться по практически отвесной стене. Чужой может прятаться в тени? А Хищник... да-да, все как в фильме, запросто становится невидимым, и выдают его лишь редкие энергетические разряды на поверхности силового поля скафандра да вспышки в момент выстрела, а момент этот обычно бывает последним в жизни жертвы. Единственный минус этой потрясающей технической начинки — высокая энергоемкость. Все, начиная от режима невидимости и заканчивая обычным выстрелом из плечевой пушки, резко уменьшает заряд автономного источника энергии, ну а какой-нибудь медицинский компьютер — тот вообще сжирает его почти целиком. Вот и выходит, что от мирового господства Хищника отделяет всего одна мелочь — крайне скупо разбросанные разработчиками по уровням энергетические капсулы. Да, чуть было не забыл — зрение. Все как в кино — есть несколько режимов: обычный, первый специальный, предназначенный для обнаружения людей (при этом обнаруженные цели выделяются симпатичными треугольничками и включается система автонаведения у плечевой пушки), второй специальный — для Чужих, и инфракрасный — это чтобы в темноте видеть. Все удобно и здоро-





Максим **ЗАЯЦ** *(maxim@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ







во, но только один минус — специальные режимы позволяют отлавливать исключительно ОДИН тип врагов, делая остальных практически невидимыми.

Пехотинец. В столкновении двух внеземных цивилизаций, одна из которых оставила людей далеко позади в техническом плане, а другая — в физическом развитии, этот парень вполне мог бы оказаться лишним... если бы не одно «но». Вспомните тот богатейший военный арсенал, посредством которого изничтожали пришельцев герои боевиков «Aliens» и «Predator». Нашему пехотинцу предстоит сражаться и с теми и с другими? Что ж, по справедливости и оружие ему достается сразу из обоих фильмов. Marine — классический вояка, каких мы привыкли наблюдать в DOOM`e, Quake`e, Half Life`e. Его вооружение — импульсная винтовка, самонаводящийся сверхточный автомат, пулемет, огнемет, подствольный гранатомет и даже ракетная установка (небольшая такая, но что-то по фильмам я ее не помню). Соответственно, часть этого добра предназначена для того чтобы держать противников на расстоянии, а другая часть сгодится и для ближнего боя. Впрочем, ближний бой с такими инопланетными ребятами — это почти всегда чистой воды самоубийство. Пехотинца подводит довольно хлипкая (ну кто бы мог подумать!) конституция и природное неумение видеть в темноте. Последний недостаток попытались компенсировать особым прибором ночного видения, но он получился настолько чувствительным к свету, что обычная лампочка моментально ослепляет бойца, рискнувшего воспользоваться достижением военной промышленности. Но есть и другой способ — магниевые заряды. Горят они почему-то довольно долго и способны не только тьму рассеивать, но и чуткие инопланетные глаза раздражать, так что, глядишь, и не заметит нас какой-нибудь Чужой. Ну а из конкретной заварушки пехотинца может вынести любимый многими rocket jump. Вот только приземляться придется осторожненько — спрыгивать с большой высоты люди также до сих пор почему-то не научились.





Если сюжет никогда не играл главной роли в жанре 3D-action, то без мультиплейера игры такого рода попросту обречены на провал. Многие заматеревшие в Quake`овских и Half Life`овских баталиях ветераны считают попросту ниже своего достоинства сражаться с компьютерным интеллектом и предпочитают лить кровь исключительно живых противников. Вот почему сейчас разработчики, не жалея ни сил ни времени, трудятся над многопользовательским режимом. Предполагается сделать два варианта игры: классический deathmatch, в котором желающие смогут сражаться по сети или Интернет на специально созданных уровнях, и командная игра, в которой существа одной расы объединяются для того чтобы вместе уничтожать «иноверцев». Особую прелесть многопользовательской игре должны придать уровни, некоторые из которых будут спроектированы так, чтобы давать небольшое преимущество особям одного вида — гигантские просторные залы, по которым так удобно передвигаться и стрелять с большого расстояния Хищникам-невидимкам, бесконечные изогнутые и перекрученные тоннели и пещеры с высокими сводами для скоростного бега и засад Чужих и помещения космических станций с дверями, подъемниками и массой разбросанного оружия для людей. Или же все это вместе.

Собственно, игра уже практически готова: осталось лишь окончательно отладить уровни и решить главную проблему — проблему баланса. Для одиночной игры явное преимущество одного персонажа над другим особой роли не играет — всегда найдется пара-тройка способов перехитрить компьютерного противника. А вот в мультиплейере такое неравенство неминуемо приведет к тому, что все игроки будут выбирать для себя один единственный тип бойцов, а тогда основная идея игры — противостояние трех рас — потеряет всякий смысл. Пока что Хищник явно превосходит своих противников по возможностям, и все попытки создать ему определенный «энергетический голод» ни к чему хорошему не приводят. Как удастся решить эту проблему в будущем? Время покажет, тем более что релиз уже не за горами. Надеюсь, что уже в следующем номере «Страны Игр» вы сможете прочитать полноценный обзор одного из самых интересных проектов этого года — игры **Aliens versus Predator**.

СИ-ХИТ?







ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

Giants: Citizen Kabuto

Платформа: PC **Жанр: Тактический Action** Издатель: Interplay **Разработчик: Planet Moon Studios**
Дата выхода: весна-лето 1999
Количество игроков: 1-8
Онлайн: www.planetmoon.com



Успешную игру можно создать множеством различных способов. Можно взять талантливых разработчиков, дать им много-много денег, обеспечить отличную рекламу и создать шедевр. Можно сделать то же самое, но только без траты денег на собственно разработку, и в результате хоть шедевр и не получится, но приличные деньги он все же способен принести. Экономия, опять-таки. Шедевр совсем без денег сейчас сделать становится все труднее и труднее, и все же сенсации случаются. **Electronic Arts**, например, во всем полагается на способ №1, Sony же, судя по последним наблюдениям, все же склонна прибегать от случая к случаю ко второму варианту. Меня же, к примеру, с каждой новой игрой все больше и больше интересует подход к этому делу компании **Interplay**, которую, признаться, год-полтора назад мы все были готовы уже похоронить. Панически метавшаяся из жанра в жанр и теснимая со всех позиций мощными конкурентами, **Interplay** безуспешно пыталась найти в новом мироустройстве индустрии свою нишу (примерно так же, как это пытается сейчас сделать наше государство). В результате же ей удалось найти совершенно невероятное решение почти всех своих проблем. Interplay сделала ставку на игры уникальные. На проекты, которые никак не вписываются в установленные конкурентами рамки жанров и понятий. На такие игры, о которых вам при всем желании не удастся сказать, что это «еще один Action» или «очередная стратегия». Иными словами, **Interplay** с недавних пор решил стать игровым **Miramax'ом**. С недавних пор компания интересуется и готова продвигать лишь те проекты, которым словоохотливая американская пресса присваивает определение «**bizarre**», то есть диких, ненормальных и сверхъестественных начинаний. Сложно сказать, что побудило **Interplay** к такой смене курса, возможно, это был еще успех **Earthworm Jim**, а, может быть, причиной послужила неординарность **MDK**. Однако все последние игры **Interplay** убеждают нас в том, что скучно-правильных игрушек от этого издательства мы больше не увидим. Судите сами: **MDK, Fallout, Baldur's Gate** — три ярчайших звезды. А впереди нас ждет скандальная **Messiah**, наделавшая столько шума (из ничего, между прочим), что теперь станет даже лучше, если проект будет громогласно отменен (за несоответствие библейским канонам, например), и неоднозначный **Kingpin**, по-настоящему атмосферный **3D-Action**, в отличие от остальных последних анонсов, совсем не инспирированный **Half-Life**. А также очень пока непонятный **Baldur's Gate 2** и **MDK2** от теперь уже суперзнаменитого Bioware. Ну, а главная «конфетка» — обескураживающе оригинальная игра от **Planet Moon Studios**, которая называется **Giants**.



Вся уникальность игры заключается в уникальности ее персонажей. Отчасти вам, конечно, запомнится и движок Giants, и музыка, сочиненная автором бессмертной мелодии X-Files Марком Сноу, и множество интересных находок в multiplayer-режиме.











Как в свое время и с **MDK**, чрезвычайно сложно назвать эту игру простым определением жанра, поскольку в данном случае слово **Action** ничегошеньки вам не скажет о том, что за штуковину такую разработчики пытаются произвести на свет. Начать хотя бы с того, что в этой игре у вас не будет кучи врагов, а бой каждый раз будет вестись всего с двумя, причем каждый раз одними и теми же противниками, как в каком-нибудь **StarCraft'е**. Причем каждая сторона представлена всего лишь одним единственным юнитом. А игровой процесс строится на использовании каждой расой своих уникальных способностей и поиске слабостей врага. Различия же между расами столь же велики, как и разница между водой, огнем и воздухом.

Местом действия в игре выступает одна довольно-таки странная планета **Dorion**, совершенно пустая изнутри, и заполненная осколками материи, образующими на поверхности странного вида и формы острова. Каждый из таких островов омывает свой собственный океан, притягиваемый к обломку гравитационными силами. Это может показаться странным, но именно такая планета привлекла внимание сразу нескольких инопланетных рас. Первоначально население ее формировалось лишь из трудяг-работяг **Smarties**, которые ближе всех к гуманоидному типу существ и похожи на странных карликов с горящими глазками из «Звездных Войн», а также из обитателей морских глубин **Sea Reapers**, создавших мощную подводную цивилизацию и способных контролировать магнитные потоки, циклоны и морские течения. Жили они более-менее мирно, никаких особенных проблем друг другу не доставляли, разве что расставляли друг на друга ловушки и при случае с удовольствием брали противника в плен. Но однажды их жизнь резко переменилась.









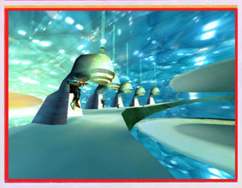


На планете **Majorka** как-то проводились военные учения, на которых невысокие ростом, но очень способные и яростные солдаты народа **Meccaryn** вляпались в неприятности. Их было пятеро: **Reg, Tel, Baz, Gordon** и **Bennet**. Совершенно случайно они прыгнули с самолета в море, где и были проглочены огромной космической рыбой, которая залетела из просторов космоса попить водички. Рыба, разумеется, ничего особенного не заметила и полетела дальше. А когда солдатам, наконец, удалось с помощью своих лазеров освободиться, родная **Majorka** была уже далеко. Но зато странный мир **Dorion** оказался рядом. Высадившись на одном из островов, **Meccaryns** заметили, что они здесь не одни. **Smarties** все в страхе попрятались кто куда, а вот **Sea Reapers** решили защищать свой мир. Не сами, конечно. Утащив на брошенной базе **Smarties** какое-то оборудование, они принялись создавать защиту от агрессоров. В результате сложных генетических манипуляций был рожден суперзащитник, которого назвали **Kabuto**. Он был по крайней мере вдесятеро выше любого из **Meccaryns** или **Sea Reapers** и раз в сто сильнее. С ним была лишь одна единственная проблема — «малыш» совершенно не желал слушаться старших и, в конце концов, решил избавиться от их назойливого присутствия и воцариться на освобожденной планете самостоятельно.

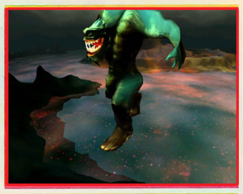
Вот в таком сумасшедшем мире вам и придется прокладывать путь к выживанию одной из трех рас: **Meccaryns, Sea Reapers** или **Kabuto**. Ну а **Smarties**, не принимающие активного участия в боевых действиях, в такой ситуации превращаются во что-то вроде особо ценного вида ресурсов, располагая поддержкой которых вы сможете получать всевозможные полезные подарки. Суть игрового процесса заключается в том, что от уровня к уровню (на каждом из сорока островов планеты) вам придется уничтожить своих оппонентов, попутно развивая навыки своего собственного гиганта, заставляя работать на себя **Smarties** и получая доступ к новым технологиям. Приятнее всего то, что вам, по сути, не придется каждый раз отстраивать новую базу, исследовать уже изобретенные технологии и искать заново каждый вид оружия. То, чем вы успели разжиться к концу предшествующего уровня, перейдет к вам и в следующий.

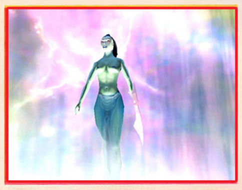
Уникальные герои игры наверняка не оставят вас равнодушными. Это вам не просто танки и безликие солдатики, а истинные исполины духа, к тому же и наделенные огромным количеством уникальных способностей. **Meccaryns** — единственные герои, представленные не в единственном, а во множественном числе. Как уже было сказано, их пятеро, однако напрямую контролировать вы будете все равно лишь одного из них. Остальные будут действовать по своему усмотрению и согласно развитию своего интеллекта. По мере роста опыта ваши приятели научатся не только стрелять и двигаться, полностью повторяя ваши движения, но и смогут окружать противника, прикрывать вашего героя, активно пользоваться своими реактивными рюкзаками, которые позволяют им летать. **Meccaryns** уникальны еще и тем, что, как представителям иноземных сил, им позволено иметь некие футуристические технологии. Только им дозволено носить пистолеты, автоматы, лазерные пушки. Некоторые из видов оружия весьма забавны — например, **RatBomb** представляет собой порядочных размеров кусок взрывчатки, который привязывается к крысе. Как только вы отпускаете животное, оно немедленно (а может, и не сразу) бросается на врага (а может, и не бросается) и отправляет его на вечное успокоение. При помощи особого устройства под названием **Lander Meccaryns** могут производить своих клонов, которые, правда, отличаются не слишком хорошей физической подготовкой и со временем просто рассыпаются в пыль. Еще одной совершенно уникальной особенностью этой расы является способность **Meccaryns** мастерски избегать неприятных встреч с противником. Завидев врага, ваши солдаты могут немедленно окружить себя весьма специфическим видом силового поля, которое по внешнему виду очень напоминает обыкновенный крупный валун, которых, как правило, по поверхности бывает разбросано весьма значительное количество. Как только противник пройдет мимо или отвернется, вы сможете тут же атаковать его со спины. **Meccaryns** также способны сливаться в единое целое и превращаться в небольшого мобильного робота с мощной лазерной установкой. Разу-

Сергей **ОВЧИННИКОВ** (ovch@gameland.ru)









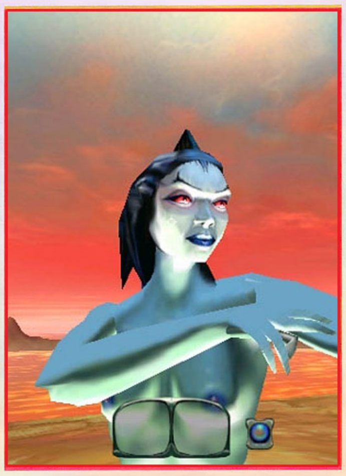


меется, процесс соединения занимает некоторое время, на протяжении которого ваши герои будут совершенно беззащитны.

Kabuto — самый привлекательный, прямолинейный и обаятельный монстр в игре. Не отличаясь особым умом и сообразительностью, он берет свое огромными размерами и сверхъестественной силой. **Kabuto** несет смерть врагам множеством различных способов. Во-первых, он может их просто съедать. Во-вторых, растаптывать своими многотонными ногами. В-третьих, нанизывать на огромные изогнутые рога. В-четвертых, разбрасывать в стороны лапами. В-пятых, вырывать огромными когтями часть земли, скатывать ее в ком и бросать прямо во врага. Все эти жестокие операции **Kabuto** проделывает с филигранной точностью и ужасающей силой. Проблема лишь в том, что на такие усилия ему требуется и весьма значительное количество калорий, которые **Kabuto** получает, постоянно что-нибудь (кого-нибудь) жуя и проглатывая. Оторвать его от источника получения пищи (а ею в игре служат коровообразные существа Vimps) — значит, ослабить его до почти кроличьего состояния. Потому-то **Kabuto** не любит отправляться в далекие путешествия и уж во всяком случае старается никогда не оставлять пастбище без присмотра. Как ни странно, его тактика больше сводится к обороне, чем к нападению. По всей подвластной ему территории **Kabuto** расставляет разнообразные ловушки, попавшись в которые, враг будет обречен на неминуемую смерть под ногами монстра. Его подопечные, грязевые монстры **Shepherd'ы**, по мере игры могут постепенно получать новые умения и учатся лучше охранять владения своего хозяина. Они-то понимают, что в случае провала закончат свои жизни в челюстях господина. **Smarties** также относятся к **Kabuto** с большим уважением. Вероятно потому, что в случае, если они слишком уж перегуляют в построенном своими же руками на базе **Kabuto** баре, гнев его может быть страшен. Под началом **Kabuto Smarties** работают эффективнее всего. Но зато сам туповый монстр с большой вероятностью не сможет правильно воспользоваться подарками.

Sea Reapers поначалу совершенно обескуражены разворачивающимися далеко не по их планам событиями и поэтому уходят еще дальше в морские глубины и там начинают активно практиковаться во всевозможной погодной магии. В результате они научились вызывать торнадо километровой высоты, невероятные ливни, наводнения и грозы. Более того, им удалось призвать к себе на помощь большого Морского Монстра, который хоть и уступает размерами **Kabuto**, но вполне может попробовать совладать с ним. Проблема лишь в том, что Монстр не может покидать воду, а **Kabuto** очень не любит (а если честно, то и вообще не умеет) плавать. Одним из самых интересных заклинаний **Sea Reapers** является заклинание **Shadow**, применение которого заставит собственную тень врага сражаться против него. По ночам **Sea Reapers** могут плавать по океану на своих магических лодках, к которым прикреплены огромные заточенные винты, которые способны в одно мгновение прогрызть настоящий каньон в мягкой прибрежной земле. Если на острове нет гор, а **Kabuto** гуляет где-то далеко, **Sea Reapers** могут аккуратненько отрезать гиганта от источника пропитания, прокопав огромный канал под покровом темноты. **Smarties** могут пристроить к лодке крупнокалиберную пушку, и тогда вы сможете сносить целые холмы и даже скалы. С ее же помощью вы сможете пробивать дырки в поверхности острова. Провалившись в такую дыру, противник непременно погибнет, поскольку, как уже говорилось, острова на планете висят в совершенно пустом пространстве. **Sea Reapers** наделены самым мощным зрением среди всех игровых рас и поэтому могут чувствовать присутствие противника на значительном расстоянии, а в случае внезапной атаки противника **Sea Reaper** может разделиться на трех мальков, которые быстро скроются, и если в результате хоть один из них выживет, то спустя некоторое время вы вновь сможете заполучить в свое распоряжение полноценного **Sea Reaper'а**.

Smarties — уникальные создания. Как только один из трех типов гигантов начинает находить их в пещерках, под деревьями, в кустах и за каменными завалами, они немедленно начинают свою бурную жизнедеятельность, которая отнюдь не ограничивается постоянными поставками вам всевозможного оружия. Напротив, Smarties ведут довольно-таки своеобразную жизнь и постепенно начинают отстраивать себе в пределах вашей базы свой собственный, очень оригинальный городок. Перво-наперво, там появится бар, в котором **Smatries** будут расслабляться после работы, а вскоре к нему присоединится бассейн, казино и даже небольшой аквапарк, перестроенный из водопада. Smarties работают, разумеется, не бесплатно. Вам придется постоянно таскать им огромное количество еды, а именно мяса, которое они употребляют в неограниченных масштабах. А эти самые коровообразные **Vimps** только поначалу кажутся безобидными существами, и по мере развития действия они будут становиться все сильнее, а охота на них превратится в очень опасное занятие. Некормленые же **Smarties** не только немедленно попытаются свалить с базы, но и унесут с собой все свои разработки и, более того, с радостью передадут их врагу. Даже не за очередную порцию мяса, а просто так, из вредности. Так что порывающихся к побегу лучше убивать на месте.



Planet Moon и все-все-все

История создания этой команды разработчиков так же забавна и уникальна, как и все игры, над которыми члены **Planet Moon** когда-либо работали. Костяк команды вышел из разных внутренних студий **Virgin Games** (позже превратившейся в **Virgin Interactive**). Так, например, нынешний президент Planet Moon Ник Брути (**Nick Bruty**) некогда работал обыкновенным дизайнером уровней на совместном проекте Virgin и **Disney Alladin**. После того как судьба свела его с экстраординарным и супер-талантливым дизайнером и продюсером Дэйвом Перри (**Dave Perry**), судьба подружившихся разработчиков резко переменилась. Сманив из **Virgin** уйму талантливых программистов и дизайнеров, они основали новую студию, которую назвали **Shiny Entertainment**. **Shiny** дружила уже не с **Virgin**, а с **Interplay**, и выпустила целых три громких хита — **Earthworm Jim 1** и **2** и **MDK**. После прихода коммерческого успеха, как водится, между друзьями возникла некая пропасть непонимания. Перри захотелось на даваемые **Interplay** почти неограниченные деньги делать суперпроект **Messiah** (гиперамбициозный и мегазанудный) и продолжать стричь прибыль на продолжении **MDK** и его клонах, а Брути хотелось создать что-то новенькое. После кое-каких раздумий компаньоны разделили персонал Shiny пополам, и из той половины, с которой ушел Брути, образовалась **Planet Moon**. В результате после полного провала **Shiny'вского Wild9** лицензия на **MDK2** была совершенно справедливо передана талантливым и до поры до времени очень скромным ребятам из **Bioware**, а **Messiah**, видимо, появится не раньше второго пришествия. Что касается **Giants**, то, в отличие от проекта Перри, эта игра вполне реальна и уже вступает в стадию бета-тестирования. А значит, еще месяц-другой, и мы увидим уже полюбившихся героев в действии. Тогда-то мы и расставим все «r» в слове «**BIZARRRRE**».

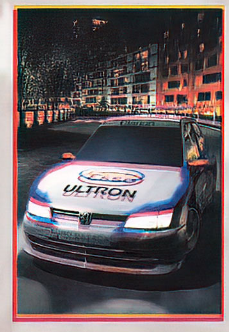
Вот, собственно, и все. Вся уникальность игры заключается в уникальности ее персонажей. Отчасти вам, конечно, запомнится и движок **Giants**, и музыка, сочиненная автором бессмертной мелодии **X-Files** Марком Сноу, и множество интересных находок в **multiplayer-режиме**. **Giants** — это своеобразный **MDK** в стиле **Quake III Arena**, игра одновременно и уникальная, и вызывающая множество ассоциаций. Уверен, что подход **Planet Moon** и **Interplay** — абсолютно правилен, и результаты его воплощения в жизнь не заставят себя долго ждать. Жду не дождусь.

СИ-ХИТ?

ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** (ovch@gameland.ru)

Metropolis Street Racer

Платформа: Dreamcast
Жанр: Урбанистический автосимулятор
Издатель: Sega Разработчик: Bizarre Creations
Количество игроков: 1-4
Выход: 9 сентября 1999
Интернет: http://www.bizarrecreations.com



Metropolis — первая игра на Dreamcast, о которой стало известно журналистам, а затем и широкой общественности. При этом совершенно невозможно понять, откуда нам удалось узнать практически всю правду о засекреченном проекте Bizarre Creations. Объем доступной информации ограничивался лишь сведениями о том, что Bizarre, несомненно, работает над несколькими проектами на новую платформу Sega и что японцы столь высоко оценивают работу сбрендившей английской студии, что чуть ли ни рыдают от радости при виде очередного артворка или пре-альфа-демо-версии. Но самый удивительный факт заключается в том, что мы уже год знаем о том, что английская команда Bizarre Creations работает над специальным проектом гонки со свободой передвижения по городским улицам. И до самого последнего момента так и не имели ни малейшего понятия о том, как же эта игра, собственно, будет выглядеть. О примерном ходе работ над проектом разработчики практически еженедельно сообщали в опубликованном на собственном сайте дневнике, однако за все это время Bizarre Creations умудрились удержать проект в полной секретности.





Европейский Dreamcast: Все по-другому?

Еще в мае 1998 года, когда Sega впервые показала публике свою новую приставку, в заявлениях, пресс-конференциях, релизах и просто частных беседах с представителями компании можно было заметить одну интересную особенность. Dreamcast, по замыслам компании, должен стать платформой сугубо региональной. Иными словами, в Японии на приставку будут выходить свои игры, в Америке - свои, а в Европе - совершенно уникальные проекты именно для этого региона. При безусловном наличии кое-какого количества суперхитов, предназначенных для всех мировых аудиторий (главным образом, творений Sega AM), большая часть игр на Dreamcast должна производиться местными разработчиками. И если насчет Японии все было ясно с самого начала (действительно, игровой рынок этой страны серьезно отличается от американского или европейского), то новации Sega в разграничении Америки и Европы вызывают серьезный интерес и, кстати, озабоченность многих тысяч потенциальных покупателей. В стремлении как-то выделить некогда несправедливо задвинутую в угол Европу Sega провела ряд беспрецедентных акций по привлечению на свою сторону европейских команд разработчиков. Кому-то пообещала расширенное финансирование, кому-то помощь с рекламой, кого-то попросту скупила на корню. В результате в старушке-Европе официальных разработчиков игр на Dreamcast сейчас едва ли не больше, чем в богатой на кадры Америке. Какова же ситуация с продвижением приставки сегодня, уже меньше чем за полгода до ее выпуска? Европейская премьера Dreamcast будет проходить по совершенно иному сценарию, нежели в США или Японии, где пышное шоу-презентация платформы совпадает по времени с проведением крупнейших игровых выставок Tokyo Game Show и E3. Вместо массированного участия в выставке (не на осенней же ECTS Dreamcast показывать), Sega of Europe вынуждена будет организовывать мелкие и крупные презентации во всех крупных странах Европейского Союза, постепенно раскрывая все больше деталей, анонсируя новые проекты и подкрепляя все это серьезным наплывом телевизионной и печатной рекламы. При этом основной упор, по всей видимости, будет на сей раз сделан на то, что для европейских игроков будут трудиться родные европейские же компании, которые сделают для них свои совершенно уникальные игрушки. Все это, конечно, лишь пропаганда. И на самом деле никто не собирается отказываться от выпуска американских игр в Европе и наоборот. Просто в данной ситуации для Sega такая видимая политика подходит как нельзя лучше. И Metropolis, и проекты от Adelline Software (то есть No Cliche), и многие другие творения, несомненно, отправятся за океан, причем как к американским, так и к японским берегам. Просто англичане, французы и немцы ничего об этом не узнают и будут продолжать наслаждаться собственным патриотизмом. Вот такая маленькая хитрость Sega позволит компании резко повысить репутацию своей приставки на европейском рынке. На поощрение уязвленных наглостью региональной политики Sony европейцев Sega готова потратить много, вплоть даже до переработки кое-каких американских и японских игр для запуска в Старом Свете. Ну а только что приобретенный «свой собственный» синенький логотип еще больше обрадует доверчивых и эгоистичных жителей Европы. Захотели свой собственный путь? Получите! Вот только не разгадайте раньше времени маленькую тайну Sega.



Решение Sega показать **Metropolis** первым из всех европейских проектов вполне объяснимо. При том что состояние игр от No Cliche (некая странная адвенчура и гонка, от которых также прогнозируются к премьере приставки), видимо, не дает представителям компании особого повода для оптимизма, проект от Bizarre остается единственной истинно прорывной игрой, которая способна всколыхнуть волну общественного мнения о новой консоли. И вот 23 марта долгожданный анонс состоялся. Игровые издания получили возможность взглянуть на первые пять скриншотов, показывавших красивые ярко раскрашенные машинки, разъезжающие по невероятно детализированным городским улицам. Эти картинки вызвали бурю эмоций среди журналистов и, действительно, производили более чем приятное впечатление. Спустя несколько дней Bizarre Creations организовали специальную пресс-конференцию, на которой была показана ранняя версия игры и анонсированы многочисленные детали многообещающего проекта. Наша редакция пристально следила за всеми событиями и, по мере обнародования деталей, все больше и больше уверялась в том, что **Metropolis** представляет собой что-то совершенно особенное.





Полное название проекта — **Metropolis Street Racer**, оно, похоже, было сформировано в результате кое-каких расхождений Bizarre с Sega по поводу имени игры. Так, Bizarre Creations с самого начала именовала игру **Metropolis**, в то время как в пресс-релизах и на сайте Sega Europe проект именовался Bizarre's Street Racer. Так что перед нами — редкий пример найденного практически идеального компромисса между издателем и разработчиком. Еще приятнее то, что имя игры полностью соответствует ее содержанию. Проект Bizarre действительно представляет собой веселую и яркую гонку по улицам крупных городов, иначе говоря метрополисов. За основу Bizarre Creations взяла три совершенно реальных точки на нашей планете, причем предсказать место действия новой игры оказалось несложно — это Токио, Сан-Франциско и Лондон. Специально по одному городу для каждого из регионов, в которых игра имеет шансы на успех. Кое-кто из обозревателей также указал на милое совпадение — именно в этих трех городах находятся центральные офисы Sega of Japan, America и Europe соответственно. По заведенной уже в Sega традиции разработчики совершили несколько путешествий, отсняли более тридцати двух тысяч (!!!) фотографий, перевели десятки километров кинопленки — все лишь ради того, чтобы здания, дороги и архитектурные памятники выглядели в игре не просто похожими на оригиналы, а были бы совершенно идентичными им. В **Metropolis** города смоделированы с максимальной точностью, вплоть до рекламных плакатов, расположения телефонных будок, мусорных контейнеров, пешеходных дорожек и всевозможных лавок и магазинчиков. Улицы выглядят совершенно реально — со множеством автомобилей, автобусов, хаотично заполняющих пространство и даже образующих настоящие пробки. При этом в работе Bizarre явственно прослеживается тот же графический подход, что использовал в своей Shenmue Yu Suzuki — появление на экране максимального количества объектов, которые даже при низкой собственной детализации позволяют получить картинку невероятного качества и проработки. В результате получается, что собственно на отображение машин в **MSR** используется в несколько раз меньше полигонов, чем на генерацию окружающего мира. Во много раз меньше. Разумеется, с таким подходом к делу, да еще и столь впечатляющей работой по переносу в игру «живых» городов, Bizarre быстро отказалась от идеи встраивания в **MSR** их полных версий — для реализации подобного проекта потребовался бы ни один год. Остановиться решили на трех участках-трассах для каждого города, площадью по две квадратных мили. Разумеется, в эти участки по-

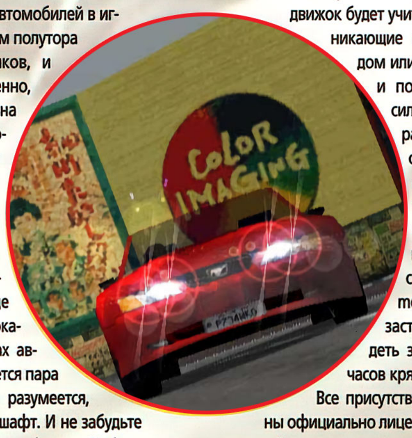


Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*





пали все основные исторические и архитектурные памятники, самые известные площади, улицы и переулки. Так, например, в Лондоне вы сможете и прокатиться мимо Тауэра, и взглянуть сквозь ветровое стекло на Трафальгарскую площадь, а в Токио — полюбоваться насыщенными рекламными плакатами и яркими огнями районом Shibuya. Что касается Сан-Франциско, то я осмелюсь предположить, что обещанные три участка будут проходить по набережной залива мимо знаменитых рыбачьих пирсов, по широким шоссейкам, прилегающим к мосту «Золотые Ворота», и, разумеется, среди великолепной сетки наклонных улиц, уже многократно использованных в своих целях всевозможными разработчиками. Говоря же сухим техническим языком, объемы трехмерных данных даже по самым приблизительным нашим подсчетам превзойдут уровень Sonic Adventure примерно в полтора раза, приводя Dreamcast к уровню производительности где-то около 3-3,5 миллионов полигонов в секунду. Разработчики сообщили, что каждый из игровых (основных) автомобилей в игре создан из более чем полутора тысяч многоугольников, и при этом одновременно, без торможения на экране может находиться до двенадцати таких машин. Добавьте к этому всевозможные дополнительные средства передвижения, выполненные попроще (на мой взгляд, в показанных на скриншотах автобусах едва наскребется пара сотен полигонов), и, разумеется, детализованный ландшафт. И не забудьте умножить полученную цифру на 60 (а именно такую частоту смены кадров на экране Bizarre обещает обеспечить), и вы получите если не самую технически совершенную игру в индустрии, то, про крайней мере, одну из самых продвинутых в этом плане.



Игровой процесс будет разделен на два основных режима, созданных в стремлении угодить как поклонникам аркадных гонок, так и фанатам долговременных гоночных развлечений в стиле Gran Turismo. В аркадном режиме вы сможете быстренько проехаться по всем трассам (кстати, пока еще никто толком и не знает, каким образом они будут организованы и, вообще, будут ли присутствовать в игре в привычном нам смысле), открыть все секретные машинки, поставить парочку рекордов и занести свое имя в списки вечной славы и почета. Совсем другое дело — Gang Battle, второй режим. Оно-то и обещает преподнести нам множество сюрпризов. Как и в Square'вской полуRPG Racing Lagoon, здесь вы погрузитесь в пучину высококачественного сюжета. В этом режиме, прохождение которого отнимет у вас по крайней мере несколько недель, вы будете общаться со всевозможными персонажами, покупать и продавать автомобили, в общем, вести почти типичную японскую ролевую жизнь. И хотя пока сложно сказать, как далеко Bizarre намерена зайти со своими экспериментами, несомненно, Sega захочет «побить» своим творением как Gran Turismo, так и заодно Ridge Racer с Racing Lagoon.



Мир **MSR** обещает быть столь же динамичным и живым, как и в творении Yu Suzuki (так уж получается, что от сравнений с Shenmue, даже таких кросс-жанровых, нам никуда не уйти, слишком уж близки подходы разработчиков). Погода будет склонна к переменам прямо во время гонки, движок будет учитывать не только возникающие проблемы с гололедом или мокрой дорогой, но и показатели изменения силы и направления ветра. Время суток также собирается изменяться динамически, хотя, возможно, и не совсем в реальном времени, ведь даже у создателей Gran Turismo хватило совести не заставлять игроков сидеть за рулем более двух часов кряду за один заезд.

Все присутствующие в игре машины официально лицензированы и с максимальной точностью перенесены в игровой мир. При этом представители Bizarre уверяют, что, например, от получения лицензии Ferrari их удержали лишь соображения реалистичности и нежелание предоставлять машинам этой марки абсолютное преимущество перед другими серийными автомобилями. И, тем не менее, автомобилей в игре более чем достаточно. Двадцать основных и еще восемь секретных. Представлены практически все основные мировые производители спортивных машин — от Renault, Honda, Toyota и Nissan до Ford и Alfa-Romeo. Разработчики также обещают помимо возможности выбора стандартной окраски представить дизайны автомобилей самих производителей, со всяческими вариантами символик на бортах, рекламой и прочими приятными наворотами.

«There's no news like bad news», — говаривал один из известных кинозлодеев. В случае с проектом **Metropolis** можно сказать лишь то, что его существование — это очень плохая новость для компании Sony. Если уж Launch Title на Dreamcast от какой-то мелкой Bizarre Creations способен выглядеть за несколько месяцев до своего выхода на голову выше технологической демки Gran Turismo на «суперплатформе» PlayStation II, то это может послужить поводом для серьезного беспокойства. Однозначно сказать, что **MSR** — это суперигра, пока, к сожалению, нельзя. И, тем не менее, надежд на то, что этот проект ею станет, становится все больше и больше. В сентябре мы окончательно проясним этот вопрос. К тому времени, быть может, и Sony покажет что-то более внушительное...

СИ-ХИТ?

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** (estrin@gameland.ru)

Might and Magic VII: For Blood and Honour

Платформа: PC **Жанр: RPG** Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Дата выхода: весна 1999
Количество игроков: 1
Онлайн: www.3do.com/products/pc/mm7/
Альтернатива: **Migt and Magic VI**



Если бы **Heroes of Might and Magic III** не вышли (подумать страшно!) или выход игры был бы отложен, скажем, до осени сего года, все могло бы быть совсем по-другому. По крайней мере, вряд ли разработчики **New World Computing** осмелились в этом случае выпустить **Might and Magic VII** в его настоящем виде. Это не значит, что продолжение легендарной серии окажется никудышной поделкой и всплывет лишь на «героической» волне успеха, просто наибольший эффект игра произведет именно в отблеске лучей славы нашумевшего хита. Впечатления будут ярче, достоинства заметнее, а посему и играть будет значительно интереснее. С другой стороны, **Might and Magic VII** придется нелегко. Еще не так давно о разработке **New World Computing** говорили, как о неком дополнении к оригинальной игре. Основная причина очевидна: графический движок остается без изменений. Эта, на мой взгляд, не такая уж и значительная деталь уже психологически настраивает потенциальных игроков на то, чтобы сравнивать **M&MVII** и **M&MVI**, искать различия и делать скучные выводы о степени оригинальности в первом и во втором случае. Занятие довольно занудное, хотя и не лишенное некоторой доли смысла. В любом случае заниматься идиотическим словоблудием и демагогический болтовней по поводу того, чем сиквел отличается от клона, а тот, в свою очередь, от add-on'а, мы не будем. Для нас значительно более важным должна быть не терминологическая точность, а сама игра. Ей и посвятим наше внимание.



Пожалуй, всем уже давно известно, что история **Might and Magic VI** получила свое продолжение в **Heroes of Might and Magic III**. Фанатами эта логическая связка изучена с точностью до незначительных мелочей и соответствующим образом оценена. Между тем, сюжет **Might and Magic VII** начинается там, где заканчивается сюжет **Heroes of Might and Magic III**. Стоит ли говорить о том, что означает целостность игровой вселенной для фаната обеих ролевых серий? Нехитрое решение **New World Computing** окончательно обьединило **RPG** и пошаговую стратегию, подарив нам ничем не разрушаемое ощущение сказочной атмосферы. С другой стороны, непосредственно в самом сюжете мы обнаружим лишь множество временных и географических соответствий. Это неудивительно. Если в пошаговой стратегии игрок оказывается в роли участника неких глобальных событий, то в **RPG** мы лишь наблюдаем за этими событиями, а задачи наши становятся чуть более скромными.

Вряд ли имеет смысл говорить о том, насколько хорошей игрой окажется M&M7. Ведь и в адрес Heroes of Might and Magic III одно время были слышны упреки в неоригинальности. Правда, очень робкие и порой даже двусмысленные, но факт остается фактом.



Итак, все начинается в маленьком городке на берегу острова Эмеральд (**Emerald**), жители которого все последнее время только и говорят о необычном поступке Лорда Маркхама. Судя по всему, одному из самых богатых землевладельцев королевства стало скучно. Тот, кто первым принесет судьям экстравагантного соревнования красное лекарство (**red potion**), магический лук (**longbow**), некую шляпу, некую морскую раковину, некий инструмент, а также некий кусочек черепицы из заброшенного Храма Луны, получает в свое вечное владение великолепный замок Гэрмондэйл (**Harmondale**) вместе со всеми его землями. Условия и суть состязания попахивают откровенным бредом, с другой стороны, вряд ли стоит сомневаться в том, что подобная сюжетная завязка как нельзя лучше подходит к классической ролевой игре, коей и является **M&M7**. Мы, разумеется, оказываемся в числе участников полусумасшедшей затеи Лорда Маркхама и нам предстоит пережить совершенно невероятные приключения, связанные с поисками сих загадочных артефактов. В общих чертах схема игрового процесса довольно-таки проста и понятна, но вместе с тем и оригинальна. Находим какой-либо предмет, приносим его судьям, которые говорят, насколько наша находка соответствует требованиям устроителя состязания. (Как вы можете догадаться, на землях королевства существует далеко не одна шляпа и морская раковина, так что нам придется полагаться не только на удачу). Кроме всего прочего, игрок, как несложно понять, далеко не единственный претендент на победу. Впрочем, ему удается узнать, что множество искателей приключений в последнее время бесследно сгинули. Этот факт, как ни странно, обеспокоил сумасбродного Лорда Маркхама, который просит вас уделить некоторое внимание расследованию тревожащего исчезновения менее везучих участников состязания. Впрочем, даже после того, как вы найдете все предметы, игра не закончится — очередной, совершенно неожиданный поворот сюжета, и мы вновь оказываемся вовлеченными в очередную авантюру. Чтобы понять, насколько ничтожную долю занимают все вышеперечисленные события, достаточно услышать, как снисходительно называют остров Эмеральд разработчики — **training island**. Иначе говоря, это всего-навсего вступление, вводная часть, которая призвана познакомить игроков с общими принципами и правилами игрового процесса. Что будет дальше? Что ж, позволю себе открыть несколько маленьких секретов, связанных с нашими дальнейшими приключениями. Надеюсь, секреты эти никак не повлияют на ваше отношение к игре. Нет, Лорд Маркхам оказался честным человеком, и он действительно дарит замок Гэрмондэйл победителю соревнования (вам, то есть). Подарок, однако, оказывается с сюрпризом — замок захватили полчища монстров, которых, соответственно, необходимо выселить силовыми методами. К счастью или к несчастью, но и после того, как вы справитесь с непрошеными квартирантами, игра не закончится. Замок находится в чудовищном состоянии. Жить в нем просто-напросто невозможно. Короче, требуется немедленный ремонт. Кто же сможет отремонтировать замок, в котором так весело проводили время монстры, лучше дварфов? Дварфы,

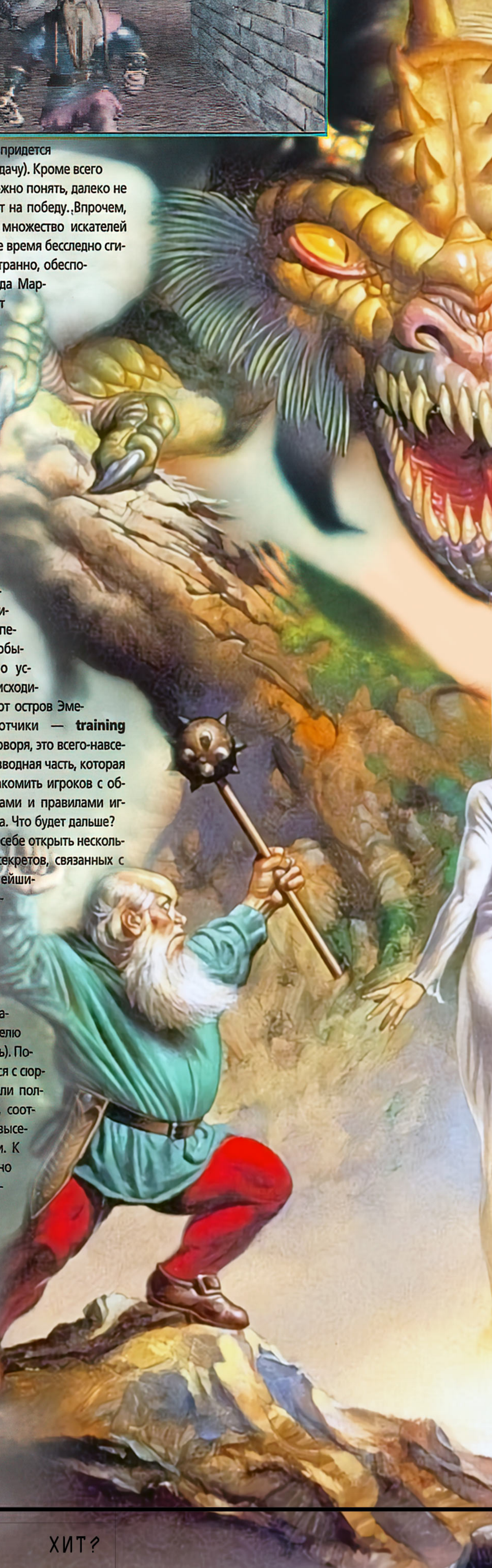










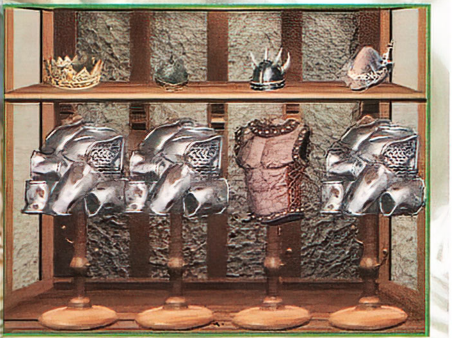


Дмитрий **ЭСТРИН** (estrin@gameland.ru)









как это ни удивительно, окажутся покладистыми существами и согласятся выполнить нашу просьбу. Если только мы сможем спасти одного персонажа. И так далее. Плюс множество дополнительных квестов, неожиданных обломов и прочих сюжетных радостей. Мало не покажется.

Вообще о сюжете **M&M7** до сих пор ходило великое множество слухов, однако мы можем с определенной долей уверенности говорить, что суть сюжета не изменится. **New World Computing** удалось сделать также несколько маленьких концептуальных открытий в своей серии. Если раньше мы сражались исключительно на стороне Добра, то в **M&M7** нам предоставляется возможность использовать все преимущества Зла. К примеру, можно нанять себе в помощники монстров. Последствия таких судьбоносных решений пока неизвестны, хотя можно быть уверенным, что для игрока они не останутся незамеченными. Сообщается, что даже такое наше непостоянство позволит успешно завершить игру, сюжет которой, кстати, окажется слегка измененным. К нам будут по-другому относиться персонажи, мы не сможем, как раньше, спокойно разговаривать с мирными гражданами, в общем, лишимся всех тех удовольствий, которые были вполне доступны нам раньше.

Зато в бою получим заметное преимущество, что также нельзя упускать из виду. Впрочем, использование монстров вполне обратимо, так что совсем отказываться от их услуг не стоит.

Что новенького? Вопрос, уверен, волнует многих, но в большей степени тех, кто в свое время прошел **Might and Magic VI** вдоль и поперек. Последние, думаю, воспримут следующее сообщение с большим энтузиазмом. Итак, вместо одной расы в **M&M7** будет четыре: люди, эльфы, дварфы, а также гоблины. Конечно, в полной мере значимость такого изменения оценят лишь знатоки ролевой серии. Остальным остается лишь поверить моему скромному опыту, который почему-то подсказывает мне, что такое дополнение очень существенно и способно сделать игровой процесс значительно более комплексным. В **M&M7** появятся три новых класса героев: вор (**Thief**), стрелок (**Ranger**) и ниндзя (**Ninja**). Ниндзя в классической фэнтезийной ролевушке от **New World Computing**... Звучит почти невероятно, хотя, с другой стороны, некоторые знатоки фэнтези сообщают, что Ниндзя, как класс героя, — это не такая уж и экзотика, как может показаться на первый взгляд. К тому же некоторые источники в качестве новых классов называют воров, стрелков и монахов. Встречаются и другие варианты.

Существенно доработана любопытная смесь real-time и turn-based в битвах **Might and Magic VI**. От-

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*



ныне на некоторые расстояния можно будет передвигаться в пошаговом режиме. Это небольшое нововведение открывает новые горизонты для тактических действий и серьезно изменяет весь баланс игрового процесса. Что касается боев, то тут стоило бы коснуться нескольких немаловажных нюансов, касающихся искусственного интеллекта. Представьте себе, монстры будут теперь сражаться друг с другом. Можно перечислить великое множество конкретных ситуаций, в которых такое новшество будет иметь самое непосредственное практическое значение. Разработчики, кстати, говорят также о том, что монстры не отвлекутся от драки между собой лишь только в том случае, если вы сами не обратите их внимание на себя. Здесь очень пригодятся соответствующие навыки, магические заклинания и элементарная осторожность. Если игрок удовлетворяет всем этим требованиям, то у него есть реальная возможность уменьшить количество монстров вдвое. Или просто проскользнуть незамеченным.

Отныне наши многочисленные противники перестанут игнорировать простых горожан. И будут их с большим удовольствием кушать, если, конечно, такая возможность им предоставится. Все это очень весело. Реальная ситуация: мы убегаем от огромного стада гоблинов и пытаемся спастись





в городе, который раньше надежно оберегал нас, наверное, от всех возможных опасностей. Вместо того чтобы развернуться и убраться восвояси, монстры не спеша ввалятся в город и начнут чинить разные безобразия. Впрочем, жители города не будут спокойно дожидаться, пока их сожрут гоблины, вместо этого очень скоро выбежит **NPC**-охрана, которая разделается с интервентом. Пока, правда, механизм сражения «**NPC** — монстры» до конца не понятен. С одной стороны, если охрана города быстро разделается с врагом, то не вполне понятна наша роль. С другой — что хорошего в том, что какие-нибудь гоблины вырежут все население, несмотря на все усилия **NPC**-воинов. Возможен, правда, компромиссный вариант — городская охрана отпугнет монстров, которые незамедлительно свалят из города. Ну, может, заодно и забьют парочку, что, впрочем, не принципиально. Для игрока такой способ борьбы окажется не выгоден хотя бы потому, что займет очень много времени.

Каждый из ваших противников обладает своей уникальной способностью, своими достоинствами и недостатками. К примеру, некоторые заклинания окажутся совершенно не эффективными для определенных видов монстров. Поэтому среди появившихся навыков особо стоило бы отметить Идентификацию Монстров. Этот навык позволит узнать какую-либо информацию о вашем противнике, которой в дальнейшем можно легко найти применение. Да, в **M&M7** появятся 26 новых монстров.

Авторы игры существенно доработали магическую систему. Как вы помните, в **Might and Magic VI** «оздоровительное» заклинание (heal) мало способствовало восстановлению жизненных сил персонажа. Теперь все иначе. В **M&M7** магию придется использовать значительно чаще, одной грубой силой обойтись не удастся. Что, разумеется, для ролевой игры очень неплохо. Классическая книга с заклинаниями выглядит очень солидно, по словам разработчиков, очень похожа на ту, что мы использовали в **Heroes of Might and Magic III**.

Серьезно изменен интерфейс. Добавлено множество полезных функций, говорят, что теперь игроки смогут легко обходиться одной мышкой. Впрочем, значительно расширена возможность настройки клавиатуры — очевидцы заявляют, что одно это может удивить очень многих.

Что касается графики, то тут все зависит от того, что вы считаете для себя самым важным в игре. Сами разработчики говорят, что они переработали и значительно улучшили графический движок. Скажу сразу, на screenshot'ах этого увидеть не удастся. Да, есть встроенная поддержка 3D-акселераторов. Да, спрайтовые модели стали чуть более детализированными. Однако не стоит забывать, что **Might and Magic VI** вышел около года назад, а планка графических стандартов чуть-чуть поднялась. Так что все действия разработчиков, направленные на улучшение внешности игры, следует считать, скорее, само собой разумеющимися. Разработчики в этом случае предпочитают элегантное выражение: не революция, но эволюция. Звучит замечательно, но нас все же должно интересовать, как это будет реализовано в игре. С другой стороны, художники перерисовали весь интерфейс и добавили множество спецэффектов. То есть необходимый минимум у нас будет. Возможно, даже больше, чем минимум.

Вряд ли имеет смысл говорить о том, насколько хорошей игрой окажется **M&M7**. Ведь и в адрес **Heroes of Might and Magic III** одно время были слышны упреки в неоригинальности. Правда, очень робкие и порой даже двусмысленные, но факт остается фактом. Все зависит лишь от вашего личного отношения к ролевым играм в общем и к серии **Might and Magic** в частности. На мой взгляд, произошло достаточно много изменений (о многих я даже не упомянул), чтобы играть было интересно. Достаточно лишь одного закрученного сюжета, который, уверен, способен увлечь на долгое время. Игрушка очень не однозначная, и это — лишний повод, чтобы ее посмотреть. Есть во всем этом и еще один неоспоримый плюс — **Might and Magic VIII**, о котором разработчики уже говорят, просто обязан быть оригинальным.







Всегда было приятно получать информацию из первых рук. По такому случаю «Стране Игр» удалось связаться с президентом легендарного New World Computing — Джоном Ван Каннегхемом (Jon Van Canneghem). За несколько минут разговора нам удалось обсудить практически все животрепещущие вопросы, которые нас волновали.

Страна Игр: Долгое время ролевой жанр не был особенно популярен среди западных разработчиков. Стратегии в реальном времени и 3D-action'ы пользовались значительно большим успехом, что, впрочем, вряд ли может удивить кого-либо. В такой ситуации New World Computing оказался в роли чуть ли не единственного апологета классического фэнтезийного стиля в традиционной RPG-игре. Might and Magic VI удалось не только продемонстрировать бесконечный потенциал жанра, который, как мы думали, будет использован в будущем, но и изменить пристрастия многих игроков. Однако результат оказался далек от наших предположений. Сейчас практически в каждой игре существуют так называемые ролевые элементы, однако чистые представители жанра редки почти также, как и раньше. С другой стороны, успех Might and Magic VI наглядно убедил нас в том, что многие геймеры ощущают и переживают отсутствие ролевых игр. Действительно ли спрос «на жанр» сейчас превышает предложение, и как вы можете объяснить такую странную ситуацию?

Jon Van Canneghem: Мне придется согласиться и не согласиться с вами. Да, **RPG**-игр сейчас очень мало. Да, спрос сейчас превышает предложение. Однако дело вовсе не в том, что разработчики и издатели настолько неповоротливы, что не способны отреагировать на изменившиеся требования рынка. На самом деле, реакция была. Дело немного в другом. Среднее время разработки оригинальной игры — от двух до трех лет. Как вы можете понять, предугадать, какой жанр или стиль будет «в моде» хотя бы через год, довольно-таки сложно. Поэтому ориентироваться приходится по совсем другим критериям. Это, в первую очередь, команда разработчиков, бюджет игры и ее издатель. Понятно, что разработать полноценную RPG значительно сложнее, чем, скажем, трехмерный шутер, в котором все сводится к демонстрации 3D-эффектов. Именно поэтому мы наблюдаем обилие 3D-шутеров на фоне почти полного отсутствия **RPG**. То, что геймеры устали от **RTS**'ов, стало ясно в январе-феврале 1998 года. Именно к этому времени относятся анонсы многих ролевых игр. Но от анонса до выхода все же далеко. Так что, будьте уверены, предложение скоро сравняется с спросом. И **New World Computing** обязательно сделает свой вклад в это дело.

СИ: Спасибо за обстоятельный ответ. Думаю, не ошибусь, если скажу, что многих наших читателей интересует ваше личное отношение к не так давно вышедшему Baldur's Gate. Игра, кстати, может легко соревноваться в консервативности или, точнее, традиционности с Might and Magic VI. Если в Baldur's Gate были использованы законы AD&D, то в вашей игре — только стиль AD&D. Как вы думаете, что следует считать более перспективным подходом к разработке ролевых игр?

JVC: Что ж, вполне закономерный вопрос. Не хотелось бы размышлять о перспективности подходов к разработке, по-моему, мы уже сделали свой выбор своими же играми. Что касается **AD&D**, то я не думаю, что повторять правила настольной игры — это единственный путь для разработчика **RPG** на **PC**. Для нас гораздо интереснее придумать свой мир со своими законами. Это не значит, что мы ничего не заимствуем из **AD&D**, однако полностью строить игру, базируясь на этой системе, мы не хотим и не будем. **Baldur's Gate** мне понравился. Если говорить о моем личном отношении к игре подробнее, то, боюсь, беседа грозит надолго затянуться...

СИ: RPG и Интернет... Эта тема также очень обширная, и у нас есть очень много вопросов в связи с ней, но ограничимся одним: будете ли вы делать глобальную on-line'овую RPG, базирующуюся на вселенной Might and Magic? Мы помним Meridian'59, но... Might and Magic On-line звучит более заманчиво.

JVC: Да, мы уже давно думаем о возможности создания подобной игры, и ответ мой будет, скорее, положительным. Не знаю, как будет она называться — **Might and Magic On-line** или как-либо еще — однако что-то вроде этого мы обязательно будем делать.

СИ: Нам также очень хотелось бы обсудить с вами одну весьма интересную тенденцию, которая наметилась в игровой индустрии в последнее время. Все больше и больше разработчиков на PC используют в своих играх японский стиль. Вряд ли это можно назвать аниме, однако это что-то, по крайней мере, похожее на аниме. С другой стороны, в японской игровой индустрии существуют весьма интересные традиции, связанные с разработкой RPG. Компания New World Computing известна как проповедник классического фэнтезийного стиля, однако, что вы скажете о создании RPG с учетом японских традиций?

JVC: Честно говоря, нам пока хватает классического фэнтезийного стиля. Мода в игровой индустрии — явление изменчивое, хотя в отношении японского стиля в **PC** играх я могу и ошибаться.

СИ: Многим игрокам может показаться, что Might and Magic VII немногим отличается от Might and Magic VI. Как вы думаете, какие изменения необходимы для того, чтобы игру назвали оригинальной и можно ли Might and Magic VII назвать оригинальным? Да и так ли важно это качество в игре?

JVC: Все зависит от того, какой смысл вы вкладываете в это понятие. Если оригинальность для вас — это принципиальная неповторимость, то **Might and Magic VII** неоригинален. Как, впрочем, и 99% всех остальных игр. Мне кажется, что на оригинальность претендуют все те продукты, в которых разработчики не просто реализовали множество нововведений, но и придумали, как их использовать в игровом процессе. Этим требованиям, которые вне всяких сомнений важны для любой игры, **Might and Magic VII** отвечает.

СИ: И последний вопрос — Heroes of Might and Magic IV?

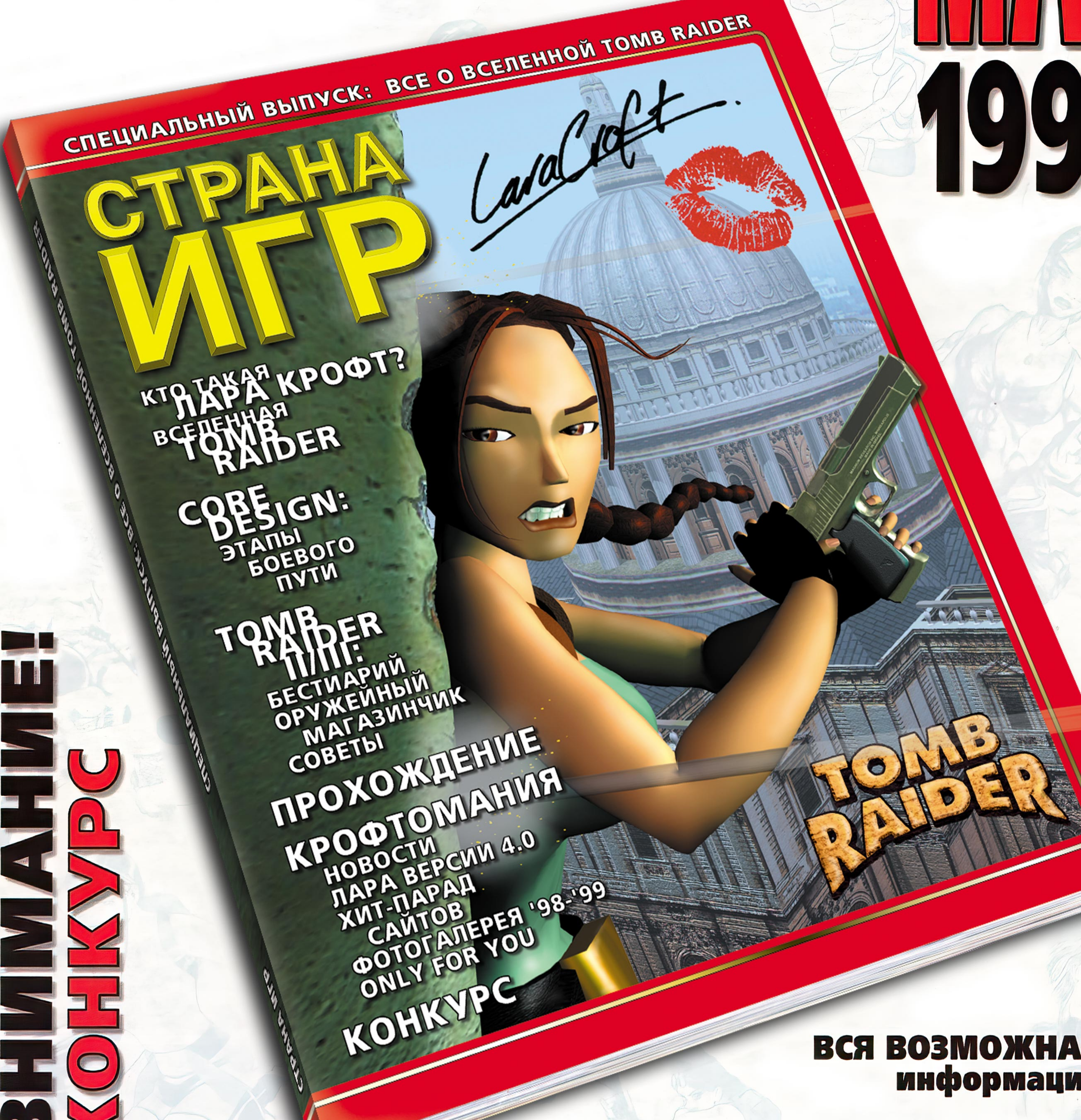
JVC: Он будет. Подробности вы узнаете несколько позже.

СИ: Что ж, спасибо за интересное интервью. Думаю, наши читатели смогли многое узнать от вас.

JVC: Спасибо вам за приятную компанию. Будьте уверены, что вы в числе первых узнаете подробности о **Heroes of Might and Magic IV ;-)**.

СИ-ХИТ?

ВНИМАНИЕ!
В ПРОДАЖЕ С МАЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ** информация
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ** Tomb Raider II и III
- **ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ** и свежие новости
- **ЛАРА КРОФТ —** секс-символ компьютерных и видеоигр конца столетия

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Аллодеры России, объединяйтесь!

Системный файл реальности поврежден.
Перезагрузить вселенную? (да/нет)

«Аллодовские» сервера:

Nival (http://www.nival.com/) — требуется регистрация, что возможно лишь при наличии лицензионной игры;
OGO (http://allods.ogo.ru/) — независимая часть ниваловских серверов. Своя база персонажей, регистрация опять же на Нивале;
IDOWEB (http://www.idoweb.com/allods) — для игры надо зарегистрироваться и получить *.asl файл, который обеспечивает вход на сервер.



...искну выступить в роли предсказателя — российских кланов **Аллодов** скоро прибудет и немало! Выход продолжения, запланированный на первый квартал с. г., приятные известия об **Аллодах 3D** подстегнут интерес к игре, народа на серверах прибавится, а кланостроительство пойдет ударными темпами. Так что, друзья, готовьтесь занять свое место под солнцем.

...Жизнь первых **Аллодеров** (см. «Краткий словарик Аллодов») долгое время была неприкаянной, хотя поначалу прогнозы звучали самые радужные. Появившаяся в апреле 1998 года игра немедленно привлекла к себе внимание **RU-Net'a** — качественный отечественный продукт, да еще с мультиплейером! Особо разогрели общественность слухи об открытии **Nival'ом** через месяц-другой официального Аллодовского сервера. Казалось, еще чуть-чуть и российский аналог **B-net** расцветет пышным цветом.



Увы, но с сервером тогда не заладилось — разработчики не могли потянуть такую нагрузку, а издатель не торопился с финансированием. Тем не менее, выход нашелся, ведь возможности, заложенные в продукте, позволяли организовывать самодеятельные сервера. Они не замедлили появиться (**ОГО (http://www.ogo.ru/)**, Аллодед...). Дело стронулось с мертвой точки и пошло-поехало: кланы, бои, интриги, войны, **Pkiller'ы** (двое самых опасных — девушки!). К лету 1998-го список геймерских объединений насчитывал полтора десятка Кланов, «частные» серверы испытывали серьезные перегрузки, а мастерство отдельных клансменов настолько выросло, что «требовало» расчета возможностей персонажа исключительно по хитроумным формулам! Например, таким:

Lpa = Lpp*Apm/((Demax+Demin)/2-App) для **0<=App<=Demin**;
Lpa = Lpp*Apm*(2*Demax-2*App+Apm) /((Demax-App)*(Demax-App)) для **Demin<App <=Demax**, где **Lpa** — количество здоровья, которое надо добавить для сохранения баланса, **Lpp** — количество здоровья, **Demin** и **Demax** — минимальный и максимальный урон монстра, **App** — первоначальное значение брони, **Apm** — количество брони, с которым игрок собирается расстаться...

Кстати, это — совершенно секретная информация, предназначенная только для членов одного из Кланов!..

Настоящим праздником для **Аллодеров** (т.е. лицензионно чистых геймеров, см. «Краткий словарь...») стало открытие официального сервера Нивала (**http://server.nival.com/**), форум и чат на котором помогли дальнейшему росту Кланов — до 25 и даже 50 членов! Многие клансмены специально покупали лицензионных **Аллодов** вместо пиратских, лишь бы получить доступ на «официальный» сервер. Становилось модным подчеркивать: «Все члены клана владеют легальной версией игры!..» Ну а случившееся в конце прошлого года «примирение» **ОГО** и **Нивала** стало даже в какой-то мере сенсацией — и сняло многие острые вопросы...

Увы, но впечатляющие темпы роста **Аллодовского** сообщества осенью 98-го замедлились. Зимой стало казаться, что холод за окном сковал и земли **Аллодов**. Вот как обрисовывал ситуацию в декабре 98-го **Merlin** (он и **Watcher** — основатели клана «**Asgard**»):

«...Сейчас в нашем списке 9 кланов (с нами 10). Но, судя по имеющейся информации, работает штук шесть:

1) Асгард: воины небесной крепости [**Ag**] **http://personal.primorye.ru/asgard/**

2) Ангелы Апокалипсиса [**AoA**] **http://aoa.gameland.ru/**

3) Герои Последнего Аллода (по последним данным их осталось два человека, жаль, когда-то было около полусотни) [**HoLA**] **http://hola.viaduk.net**

4) Аллодед Девилзз (молоды, полны сил и энергии...) [**A**] **http://www.alloded.da.ru**

5) Мэд Аллод Диггерз {**M. A. D.**}

6) Голден Блейд [**GB**]

Паралич разбил «**Рыцарей VS Зла**», «**Воинов и Магов для всех**», «**Магов Умойра**». В предсмертной агонии бьются «**Golden Blade**» и «**Warriors of Fire**». По слухам, у «**Mad Allods Diggers**» сердечко пошаливает, а «**Герои Последнего Аллода**» уже чуть ли ни в реанимации лежат. Пожалуй, здоровы только Ангелы, Аллодед и мы. Но иногда и у нас проблемы с центральной нервной системой...»





Примерно так, если не хуже, обстояло дело и на конец марта с.г. у всех кланов — балансирование между жизнью и летаргией. Да и народу на серверах оставалось мало — только самые стойкие. Но, на мой взгляд, нынешнее запустение напоминает скорее затишье перед бурей, чем безнадежно выгоревшее пепелище. Загляните на форум Нивала, там оживленно обсуждаются возможности **Аллодов 2**, препарируется выложенная демо-версия, заключаются пари на грядущие битвы. И все ждут. Ждут продолжения. После чего жизнь начнется сначала...

Вот еще о чем хотелось бы сказать напоследок. Когда этот прогноз сбудется, а сомнений в том никаких, то это будет означать одну, но крайне важную вещь — очередной отечественный продукт обрел полноценную сетевую «карму» на уровне мировых стандартов: многосерийность, серверы, многочисленные поклонники и Кланы, турниры, чемпионаты, дискуссии, форумы...

Могут ли еще что-то требовать от разработчиков завсегдатаи игрового **RU-Net'a**?! Положа руку на сердце, наверное, — нет.

Ну, разве что третьей серии...

P.S. Лидер клана «**Ангелы Апокалипсиса**» **Олег «Shocke»** ведет на сервере «**Страны Игр**» страничку по **Аллодам**. Геймеры для Геймеров, одним словом! Милости просим в гости: **http://www.gameland.ru/magazine/online/Allods_Shocke/allods.asp**

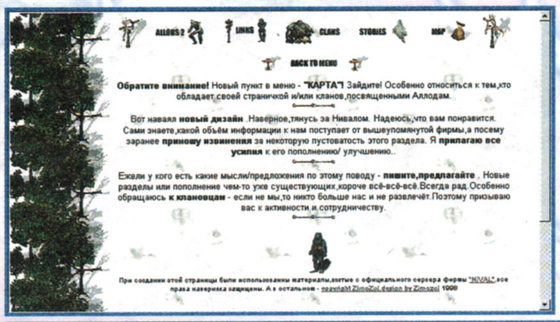
По его сведениям **Аллодед Девилз**, бывший самый сильный и большой клан, развалился на три части, а его лидер стал профессиональным **Pkiller'ом**...

CU-Online

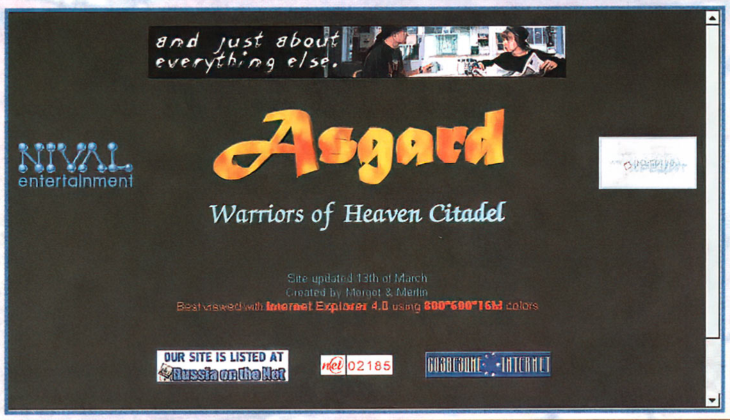
Краткий словарик Аллодов (сетевой)

«Аллодер» — обладатель лицензионной копии Аллодов 1, 2 и 3D
«Браслеты, руки, наручники, поручни...» — наручи (броня для рук)
«Ноги» — поножи или сапоги
«Ошейник» — любой амулет
«Острова» — карта Deadly Islands
«Инкарнация» — восстановление по прошествии некоторого времени
«Библия» — книга с заклинанием Каменное Проклятье
«Букварь» — книга с заклинанием Телепорт
«Сделать Кирпич» — превратить кого-либо в камень

В **Аллодах 2** претерпел изменения многопользовательский режим. Немаловажно то, что игроки теперь могут создавать «легальные» (т.е. официально признаваемые) Кланы. Причем после регистрации Клана разрешено менять только его название, а имя персонажа — нет! Таким образом игроки становятся более персонифицированными. В multiplayer'е очень много и других нововведений. Кроме того, **Нивал/1С** приняли решение, что обладатели лицензионных **Аллодов 1** получат 50% скидку при покупке «**Аллоды 2: Повелитель душ**»...







ЭКСПЕРТ: Костантин **ШАВРУК а.к.а. STRATEG**

EverQuest: не ругайте пианиста...

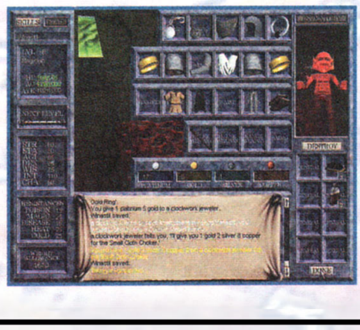
Системные требования:
Windows 95/98
Pentium 166(или выше)
32 MB RAM
Direct3D или Glide совместимая видео-карта с 4MB RAM
Соединение с Internet на скорости не ниже 28.8k bps
Windows совместимая звуковая карта

Первое достоверное мнение о новой игре складывается из впечатлений бета-тестеров. Именно они доносят до нас независимые оценки, подготавливая успех или провал того или иного начинания. Константин Шаврук — как всегда в первых рядах бета-тестеров «Страны Игр». Перед вами его мнение об Everquest'е, подкрепленное многомесячным участием в тестировании продукта...

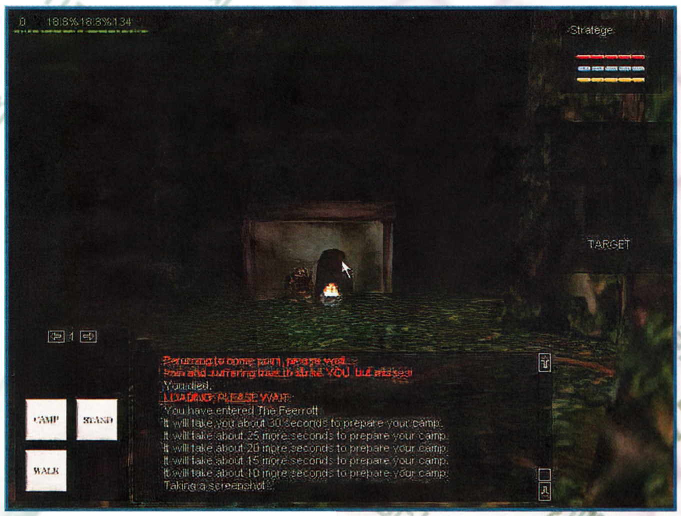
Почему-то многим нравится ругать игру, не видя ее, порой даже плохо представляя, о чем она. Так было с **UO**, так получается и с **EQ**. Начитавшись на всяческих иноземных бордах гадостей о **EQ**, многие начинают кричать уже и в **RU-Net'e**, что, мол, раз дядя Сэм сказал, что игра плохая, то так оно и есть. И не хотят слушать тех, кто уже давно играет в нее, то есть самих бета-тестеров! Каковым, кстати, я и являюсь. Так что рекомендую отбросить предвзятость и делать выводы самостоятельно, а для этого перед вами рассказ о том, что представляет собой **EQ** на данный момент, а именно на середину четвертой стадии тестирования...

Настоящий 3D

Мир **Norrath** полностью трехмерный, то есть можно включить любой удобный вид на происходящее, и снизу, и сверху и с боку. Можно прыгать, приседать, плавать и все это будет очень реалистично. Повсюду чувствуется объем, монстры — это не плоские, вырезанные из фанеры макеты, а объемные объекты с красиво нарисованными текстурами. Если начинается дождь, то это будет именно дождь, а не маленькие пиксели, лепящиеся на экран, как это выполнено в других играх. Здесь каждая капля отслеживается с самого неба и до земли, и если она падает на



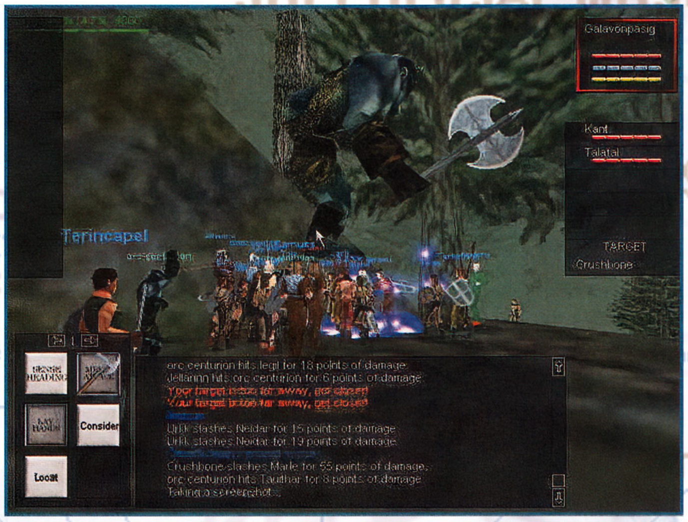
ЭКСПЕРТ: Костантин **ШАВРУК a.к.а. STRATEG**



твердь, то разбивается на несколько маленьких капелек, а если в воду, то вызывает появление на ней кругов. Так же и дождь сопровождается громом, молнией и скорым появлением тумана. В **Norrath** много огромных озер и водопадов, которые выглядят как настоящие.

Связь

Кое-кто волнуется: «Только представьте себе, как весь этот 3D будет грузиться, это будут сплошные лаги!» Не верьте, в игру можно играть и при пинге 1000 (но у всех провайдеров, где я проверял связь, он не выходил за 600). У **Sony** — хорошие линии, как это ни странно, они работают намного быстрее линий **OSI** (...это пока геймеров на сервере сидит мало... — СИ). Единственное, что может помешать — это потеря пакетов. Я говорил с одним из **GM** и задал ему вопрос, какая связь считается хорошей, а какая — плохой? Он ответил, что от 0 до 600 — зеленая зона; с 600 до 1000 — желтая; выше 1000 — красная. Так что делайте выводы.



Расы и Классы

Многие считают что расы и классы в **EQ** это большая ошибка, мол, неудобно. Я придерживаюсь другого мнения. Расы и Классы добавляют игре реализма. Каждая раса и класс имеет недостатки и преимущества. Скажем, если играете за Людоеда (**Ogre**) то получите огромный бонус к силе, но... эта раса злая, вы не сможете зайти ни в один город кроме своего и города Троллей (**Troll**). С другой стороны, с такой силой ваш персонаж спокойно будет «выносить» любого вражеского героя такого же, а то и на 2-3 уровня выше.

То же самое касается и классов. Скажем, если играете за **Necromancer'а**, то в волшебстве будете обгонять всех других магов на 3-9 уровней по силе магии, но... с вами не будет говорить ни один **NPC**, кроме членов гильдии **Necromancer'ов**, что очень и очень неудобно. А также ваш маг не сможет надеть на себя железную броню, так как всю молодость он провел не в качалках, а в библиотеках. Исключение составляют Клерики, они могут носить кольчуги и использовать дубины. А вот **Plate Mail** (доспехи) могут носить только воины...

Каждая раса имеет свой город — неповторимый и уникальный. У Гномов это лабиринт пещер, полных механических созданий, в нем даже продавцы — роботы. Через весь город текут подземные реки, которые впадают в огромные подземные озера. У Троллей — деревянный город, построенный на жутком болоте, наполненном мерзкими пучеглазыми созданиями. У Лесных Эльфов город расположен на вершинах многовековых деревьев, соединенных узкими настилами, где каждый неверный шаг может привести к падению и смерти. А город Полуэльфов (**Half Elves**) это огромный замок, окруженный высокими стенами, посреди которого стоит странный объект, напоминающий НЛО.

Магия

В игре громадное количество заклинаний. По утверждению некоторых полуофициальных источников в финальной версии их будет около 400, а в бета-версии я насчитал более 150. Причем не нашел ни одного ненужного заклятья. Манна в **EQ** в основном уходит на магию, хотя встречается и магия, которая требует реагенты, но ее мало, причем это крайне мощная магия, предназначенная только для экстренных случаев.

В игре манна отображается только графически, также как и выносливость. По утверждения программистов это делает игру более интересной и непредсказуемой. Использование магии, на мой взгляд, выполнено просто прекрасно. Почти каждое заклятье имеет свои собственные звуковые и световые (лучше сказать — пиротехнические) эффекты.

Навыки и Уровни, Смерть и Опыт

Навыки в игре растут от использования, а уровни влияют на их максимальную эффективность. То есть чем больше вы деретесь мечом, тем выше будет опыт владения одноручным мечом, но в любом случае он не превысит максимальный показатель для данного уровня этого класса(скажем, маг 2 уровня может иметь навык одноручного меча максимум 9, а воин того же уровня 15). Персонаж повышает уровень, накапливая опыт, получаемый при уничтожении монстров. Чтобы поднять персонаж с 1 до 2 уровня в одиночку понадобится убить ~10 крыс (это занимает 30 мин), а вот если вы играете в группе из двух персонажей 1 уровня, то вам вдвоем понадобится убить ~20-30 крыс (чтобы каждому получить уровень 2), так получается дольше, но и шанс умереть куда меньше. Вплоть до 4 уровня персонаж считается слабым новичком, поэтому после смерти он не теряет опыт. Но как только он получает 4 уровень, то каждая смерть уже уносит часть опыта. Ну а чем выше уровень, тем эта потеря становится существеннее.

Оружие

В **EQ** есть несколько типов оружия, за использование которых отвечает свой навык, но за все оружие вместе отвечает **Offense** — чем он выше, тем выше вероятность нанести максимальное повреждение врагу. Также оружие делится на новое и старое, т.е. в игре можно найти два типа каждого оружия, например, двуручный меч (он будет стоить в магазине где-то 24 платины) и ржавый двуручный меч (он в свою очередь будет стоить где-то 5 золотых). Разница в цене обусловлена, естественно, тем, что ржавый меч будет бить в два раза реже и слабее. Также в **EQ** встречается уникальное «квестовое» оружие, которое дается за выполнение определенного задания. Например, я видел мага с огненным кинжалом, который он получил за убийство драконов.

Задания, квесты

Они бывают нескольких типов, в бета-тесте я видел три типа квестов:

1. Сопроводить кого-то куда-нибудь.
2. Доставить бумагу от одного NPC другому.
3. Задание NPC на убийство другого NPC или Монстра.

PvP

Многие возмущены наличием в **EQ** так называемого «переключателя **PvP**». Он позволяет игроку быть или «**+PvP**», т.е. персонажем, который может убивать не только монстров, но и «**+PvP**» игроков (в народе **PK**), или «**-PVP**», т.е. персонажем, который может убивать только монстров и **NPC**, но и его могут убить только монстры или **NPC**. Мое отношение к этому переключателю сугубо положительное, так как я считаю, что каждый имеет право выбирать свою судьбу. К тому же в **EQ** существует специальный **PvP Server**, на котором этот переключатель отсутствует. Но там играет 1/30 всего населения **EQ**, так что... делайте выводы, господа. Но посредством дуэли **-PVP** игроки тоже могут воевать между собой.

Заключение

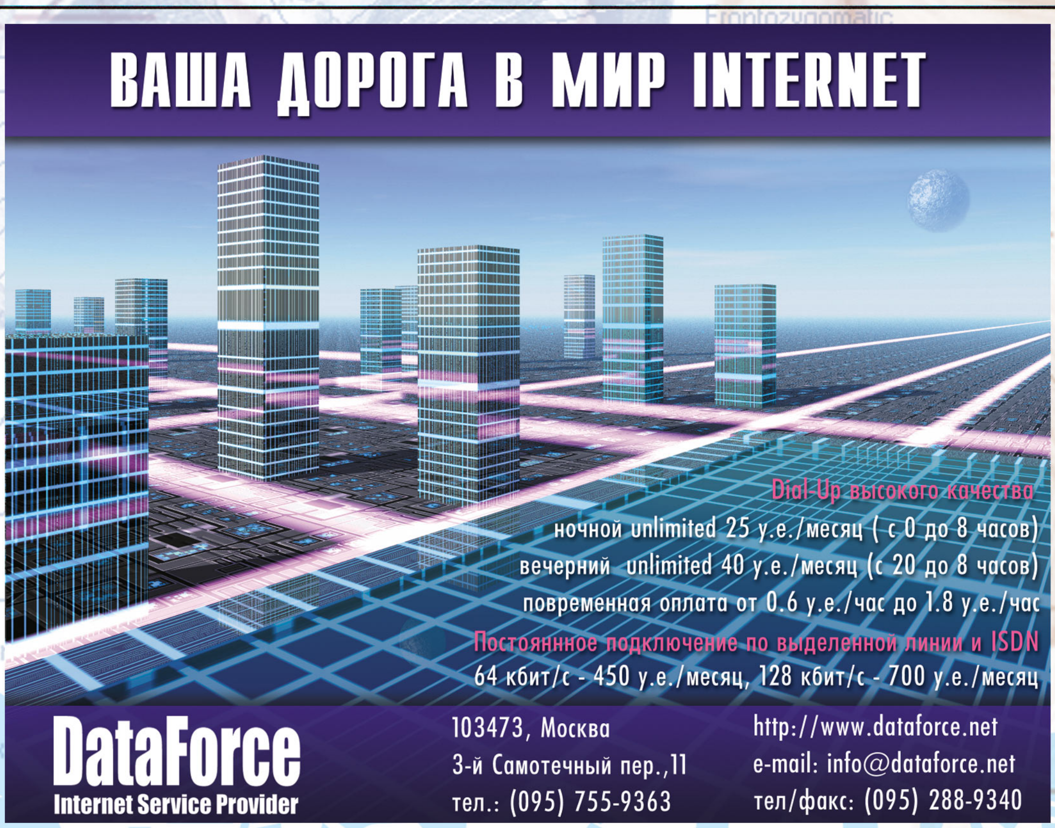
Скорее всего, к тому моменту, как вы будете читать этот текст, игра будет лежать на прилавках магазинов. Смею надеяться, выбор читателей СИ будет вполне осознанным и верным.

CU-Online



ЭКСПЕРТ: Наталья **ДАВЫДОВА** *(diminada@chat.ru)*

8 000 000 узников Зоны. Уже...



Сетевая игровая жизнь обширна и многообразна. И чтобы получить возможность наслаждаться ею всего-то и нужно: иметь качественный доступ в Интернет, да верно выбрать место игры, т.е. сервер. Что касается первого, то это уж у кого как выйдет, а насчет второго...

Сегодня мы познакомимся поближе с очередным детищем Большого Билла — **Internet Gaming Zone (www.zone.com).**

Сегодня нет геймеров (ну, а не так давно все было иначе...), которые не знали бы гиганта игровой индустрии — **Microsoft**, с его незабвенными хитами **Age of Empires, Close Combat** и др. Имеется у **Microsoft** и свой игровой сервер. Отрадно, что большая его часть, за исключением **Premium Zone**, бесплатна...

Прежде всего, на сервере есть масса постоянно обновляющейся информации, включающей в себя интересные события и новости, условия и результаты турниров, их победители, форумы по самым разным играм, а также обзоры игр, технических новинок и всевозможных компьютерных журналов (разделы **Preview, Review**). Недавно **Microsoft** приобрела **Fasa Interective**, так что у любителей **Fiction'ов** будет прекрасная возможность вдоволь насладиться знакомой вселенной. Следует отметить, что здесь очень хорошо относятся к новичкам и предоставляют помощь по любому поводу.

Всего на сервере имеется около восьмидесяти игр. Наиболее многочисленные (и посещаемые) группы **Action** 'ов, стратегий, симуляторов. Классика представлена в виде гольфа, шахмат, карт. Кстати, привлекая к себе геймеров, увлеченных, условно говоря, «старыми» играми, **Microsoft** имеет на сервере эмулятор локальной сети **Zone Lan**, позволяющий запускать «старые» и многие новые игры, рассчитанные на работу в локальных сетях (протокол **IPX/SPX**) или **Direct Play** (пункт «Локальная сеть» в многопользовательском меню игры).

Чтобы присоединиться к многочисленной сетевой братии и стать участником интереснейших баталий в «**Зоне**», а потом (чем черт не шутит) и «замочить» кого-нибудь из master'ов (а мастерство-то, как известно, приходит с опытом), необходимо зарегистрироваться на сервере. Для этого в разделе **Member Services** сообщить свой **nickname** и **E-mail** (на него придет ответ с паролем). Далее следует скачать клиентский софт (**Complete Install (About 9 MB)**) и все — теперь вы полноценный узник «**Зоны**», со всеми вытекающими последствиями.

Какими? Например, с доступом к многочисленным «болталкам» (**Chat Room**):

Technical Chat — здесь можно получить ответы на возникающие технические вопросы;

Public Chat — для разговора на любые темы всем желающим (осторожно!..);

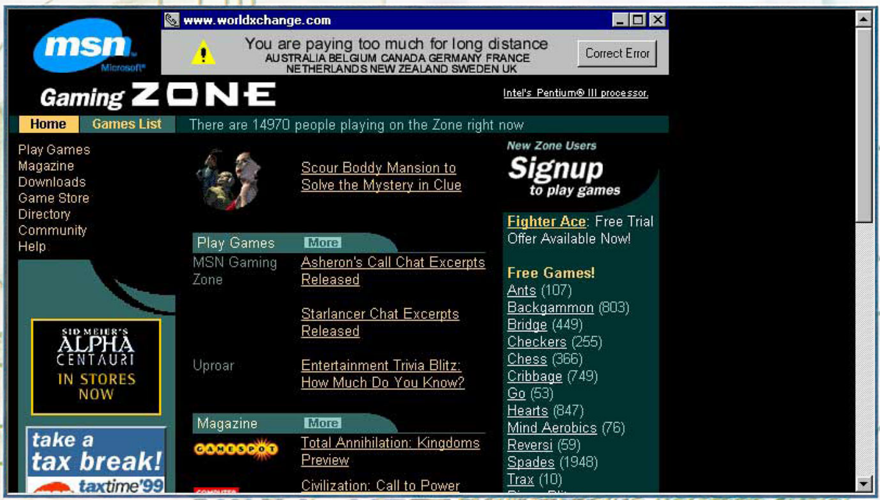
Private Chat — доступный только вам и одному из приглашенных вами.

Общественная жизнь в **Зоне** кипит. Турниров проводится много, регулярно и по самым раз-

8 000 000 узников Зоны. Уже...

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА (diminada@chat.ru)

Один день в Зоне:
Ежедневно и одновременно на сервере находится около **6000** игроков
Ведущие 5 стран: США, Канада, Великобритания, Австралия, Германия
Самые популярные 5 игр: Spades, Age of Empires, Hearts, Backgammon, Jedi Knight



ным играм, начиная от карточных, кончая **Age of Empires** и **Quake'ом**. Как это ни странно, но здешний народ любит карты и «режется» в них напропалую, как говорится, «денно и нощно». Участников в **Spides** и **Hearts Tournaments** чуть ли ни столько же, а то и побольше, чем в популярных стратегиях и **Action'ах**.

Зайдя на страницу **Age of Empires** (кстати, одну из самых посещаемых), можно насладиться кровопролитными сражениями за владение Империями, подобрав соперников по способностям. Но еще интереснее поучаствовать в одноименных турнирах (заявив об этом по адресу **ztourney@microsoft.com**) и, захватив пальму первенства, увидеть свое имя в списке победителей. Так что присоединяйтесь и покажите им «класс». Состязания проводятся ежедневно, почти ежечасно, есть и подробное расписание на неделю вперед с указанием места проведения. Его же можно получать и в **News Letter'е** из Зоны (подписка при регистрации).

Какие же «плюсы» и «минусы» можно выделить у Зоны? Самый большой «минус», который виден «невооруженным глазом» — язык общения только английский (хотя вполне достаточно нормального знания школьной программы), что касается качества связи — не могу сказать ничего плохого, особенно учитывая местоположение сервера. Наиболее привлекательным аргументом является то, что сервер бесплатный, а ,стало быть, доступен всем обитателям необъятной Страны Игр.

Завершая путешествие по **«Зоне»**, хочу пожелать геймерам, начинающим активную жизнь в **Internet**, успешного освоения необъятных просторов Всемирной Сети. И если ваш путь начнется с **Internet Gaming Zone** от **Microsoft**, то определенно это не худший выбор...

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru)

Бесплатные Ресурсы RU-Net а: цифры и факты

В Сети есть великое множество серверов, предоставляющих пользователям различные услуги абсолютно бесплатно. Geocities, Yahoo, Hotmail, Netaddress и другие давно завоевали мировую популярность. Но... все они изрядно удалены от российских пользователей Интернета, не имеют русского интерфейса. А без хорошего знания английского лишний раз и не напишешь web-мастеру о своих проблемах. Да и вообще, своя рубаха ближе к телу.

В этом обзоре мы расскажем о российских серверах, на которых любой желающий может совершенно бесплатно получить следующие услуги:

1. Дисковое пространство для своих домашних www-страниц (**home page**). Прежде чем размещать web-страницы, внимательно прочтите правила публикации на данном сервере. Обычно они предполагают условия «публичной оферты», т.е. получая на сервере аккаунт (=учетная запись=имя+пароль), вы тем самым соглашаетесь с правилами и обязуетесь их соблюдать. Практически все бесплатные серверы не приветствуют размещения у себя информации, противоречащей закону о СМИ и/или сетевым устоям (хотя цензурой специально никто не занимается). Некоторые серверы запрещают бесплатную публикацию коммерческой информации. Многие бесплатные системы автоматически прикрепляют к домашним страницам пользователей свою небольшую рекламу.

2. Почтовый ящик с адресом электронной почты (**e-mail**).

Бесплатные системы предлагают два варианта использования электронной почты:

а) с помощью обычных почтовых программ (например, **Microsoft Outlook**, **Eudora, Pegasus, The Bat!** и др.) на базе почтового протокола **POP**. Получение писем происходит через **POP3-сервер**, а отправка — через **SMTP-сервер**. Этот вариант позволяет значительно экономить время на линии.

б) через web-интерфейс, т.е. получать и отсылать письма с помощью web-браузера. Во многих случаях это исключительно удобно. Во-первых, этот способ не требует никаких дополнительных настроек программ — пользоваться почтой так же легко, как просматривать информацию web-сайта. А во-вторых, доступ к почте возможен из любой точки Земного шара, с любого компьютера, подключенного к Интернет.

Основная «головная боль» всех бесплатных почтовых серверов — предотвращение массовых рассылок (**SPAM**). Рассчитывать на совесть пользователей в данном случае бессмысленно, поэтому администрации каждого сервера приходится предпринимать различные технические меры для защиты от **SPAM**. Обычно это выражается в ограничении количества писем, которое можно отправлять с сервера за определенное время. Скорее всего, именно из-за боязни **SPAM'ов** многие бесплатные почтовые системы предоставляют своим пользователям только **POP3-сервер** (т.е. только получение почты), а для отправки почты настоятельно рекомендуют использовать **SMTP-сервер** своего провайдера.

3. Регистрация доменов. Хотим сразу предупредить, что хотя процедура создания домена технически несложна, но все же она требует наличия определенных знаний. Уровень рядового пользователя **WWW** здесь явно недостаточен. Так что, если вы слабо понимаете, о чем идет речь, то, скорее всего, вам эти услуги пока что еще не нужны.

«Бесплатно? Наверное, какая-нибудь ерунда, да и ненадежно...», — возможно, подумаете вы. Вовсе нет. Ведь только серьезная, стабильно работающая фирма с высоким техническим и профессиональным потенциалом может позволить себе оказывать часть услуг своим клиентам бесплатно. «А зачем это им?». По-видимому, на то есть свои причины. В любом случае, популярность бесплатных серверов очень высока, и доходы от рекламы и направленного маркетинга с лихвой покрывают затраты на бесплатное обслуживание пользователей.

Для независимой оценки популярности серверов, предоставляющих бесплатные услуги, обратимся, например, к рейтингу известной российской системы Рамблер (**http://counter.rambler.ru/top100/**). При этом надо учитывать, что рейтинги обновляются каждые полчаса, и в течение суток статистика посещений сайтов может претерпевать сильные изменения, более надежны недельные или месячные показатели. Поэтому оговоримся особо: места серверов в рейтингах (обзоре), приводимые нами, являются ориентировочными и отражают исключительно мнение автора. Нами использовались среднемесячные данные Рамблеровского листинга «Top 100» (февраль — март 1999 г.) по категориям «Все сайты» и «Интернет сервис».

1. @Mail.ru (http://www.mail.ru).

Санкт-Петербургский сервер **@Mail.ru** появился на свет не так давно — 1 ноября 1998 года, но уже можно с уверенностью сказать, что это самый популярный бесплатный сервер в России. **@Mail.ru** стабильно входит в пятерку лучших российских Интернет-ресурсов Рамблера наряду с такими известными сайтами, как сам Рамблер (головная страница), Anecdotes from Russia и РИА РосБизнесКонсалтинг (**rbc.ru**). Также **@Mail.ru** постоянно присутствует в лидерах рейтинга группы «Интернет сервис».

@Mail.ru — крупномасштабный проект, поддерживающий все возможные режимы работы с электронной почтой. Это полностью русскоговорящая система (есть и англоязычная версия сервера **http://eng.mail.ru**), разработчики сервера стремятся всеми силами помочь своим пользователям читать почту на русском языке без головной боли. Если понадобится помощь, то здесь вам оперативно ответят по-русски или по-английски.

Зарегистрировавшись на этом сервере, вы получаете почтовый электронный адрес **ваше_имя@mail.ru**. Размер почтового ящика ограничен 2 Мб. Работать можно через web-интерфейс и по протоколу **POP3**. **@Mail.ru** поддерживает переадресацию писем на несколько адресов сразу, при этом сами письма можно оставлять на сервере. Есть возможность добавлять к исходящим письмам аттачменты, не более четырех файлов к одному письму по 500 Кб каждый. Web-интерфейс на **@Mail.ru** чрезвычайно удобен, и работа над его улучшением ведется постоянно. Каждый пользователь имеет возможность настройки web-интерфейса по своему усмотрению. Есть адресная книга, предусмотрена возможность организации писем в папки, в пределах папки сообщения можно сортировать по дате, размеру, номеру и заголовку. Пользователь, входя в систему для работы с почтой, по ходу дела может узнать погоду (облачность, осадки, температура днем и ночью, ветер, давление) на ближайшие дни в 23 городах России и «горячие» новости сервера. При посылке письма через web-интерфейс основной текст не должен превышать 64 Кб (это не один десяток печатных страниц). При отправке сообщения с web-сервера в заголовке письма указывается ваш текущий IP-адрес. Для полноценной работы с www-почтой в системе **@Mail.ru** необходимы **Netscape Navigator** версии **3.0** и выше или **Microsoft Internet Explorer** версии **4.0** и выше.

При посылке письма через **SMTP-сервер** размер отправляемого сообщения ограничен 1 Мб. При получении писем единственное ограничение — размер почтового ящика (2 Мб). С целью снижения нагрузки на сервер и защиты от подозрения в **SPAM'е** рекомендуется проверять почту и отправлять письма не чаще раза в 15 минут.

Почтовый ящик, не активный в течение полугода, может быть удален.

Сервер **@Mail.ru** создан и поддерживается компанией **Data Art Enterprises, Inc. (http://www.dataart.net)**. Для работы сервера **@Mail.ru** используется программный продукт mPOP, разработанный вышеупомянутой компанией.

Целью разработчиков сервера **@Mail.ru** является изменить образ бесплатных ресурсов в Сети как чего-то ненадежного и нестабильного. Чтобы клиенты могли использовать свой адрес на **@Mail.ru** для ежедневной переписки, администрация сервера заботится о том, чтобы почтовый сервис был лучше того, что предоставляют провайдеры. Плюс, конечно, сервер дает независимость от провайдера, что немаловажно для людей, желающих всегда работать с лучшим провайдером и оставаться с неизменным адресом.

Популярность сервера **@Mail.ru** у пользователей Интернета высока. Каждый день в системе регистрируется 2 тысячи новых пользователей. 5 марта 1999 на **@Mail.ru** зарегистрировался 100-тысячный пользователь (конечно же, он, вернее, она, получила ценные подарки).

В настоящее время сервер **@Mail.ru** обслуживает около 25 тысяч уникальных **IP-адресов** (компьютеров) в день. Их распределение примерно таково: 12 тысяч работают с почтой через web-браузер и 15 тысяч пользуются **POP3-сервером**.

Сейчас в работе используется один сервер с двумя процессорами PII 300 МГц с 512 Мб памяти. В ближайшее время планируется поставить еще один вспомогательный сервер в Петербурге и установить еще один сервер в Москве.

2. Da.ru (http://www.da.ru).

Первые места в рейтинге Рамблера по категории «Интернет сервис» (и первая десятка в общем рейтинге всех ресурсов) стабильно занимает известный петербургский сервер Da.ru. Здесь не предоставляют место для www-страниц и не организовывают почтовые ящики. На этом сервере можно совершенно бесплатно создать www-адрес, домен, хост, почтовый домен, Net-счетчик. Еще раз напоминаем, что все эти услуги приемлемы только для продвинутых пользователей Сети.

В качестве объектов регистрации могут выступать домены, хосты и почтовые домены. Домены могут создаваться либо в основном домене — **da.ru**, либо в поддоменах-категориях.

Если у вас алчный провайдер, который не разрешает бесплатно организовать виртуальный сервер со своим доменом, или вы считаете, что адрес вашей домашней странички несколько длинноват, можно создать www-псевдоним, который будет иметь вид нормального www-сервера. WWW-псевдоним показывает на базовый **URL**, который может быть где угодно. Например, ваши странички расположены по адресу **http://www.somecompany.com/users/myname**, а вы хотите иметь более привлекательный адрес myname.da.ru, то на Da.ru можно создать **www-псевдоним myname.da.ru** для базового адреса **http://www.somecompany.com/users/myname**. При этом к вашей www-страничке прикрепляется небольшая реклама сервера

Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

Da.ru. Отключить рекламу возможно, но в этом случае браузер, выводя вашу страницу, в строке местонахождения будет показывать адрес не в домене da.ru (**myname.da.ru**), а базовый **URL www-псевдонима (http://www.somecompany.com/users/myname)**.

Максимальный срок делегирования — 6 месяцев. Для продления срока делегирования необходимо провести изменение записей объектов (домена, хоста и т.д.) на сервере **Da.ru**. Такой метод продления регистрации позволяет уменьшить число доменов, о которых забыли хозяева.

Дата рождения сервера **Da.ru** — 1 апреля 1998 года. Количество клиентов после последней чистки не продленных адресов сократилось до 21 тыс.

Статистика сервера такова:

Число обращений к главной странице (**www.da.ru**) — около 10.000, а к адресам ***.da.ru** — около 200.000 в сутки. Около 80% всех адресов ***.da.ru** — это www-адреса, редиректы, около 2% — почтовые домены, примерно 7% — хосты и 11% — домены. Из регистраторов примерно 95% — русскоязычные, 5% — буржуи. Из посетителей — около 70% — русскоязычные и остальные — буржуи.

Физически сервер расположен в сети Релком-СПб на их высокоскоростном канале 100 Mbit в Россию и 34 Mbit к буржуям. Машина сервера не особенно мощная — P200, 128RAM, UNIX. Средний уровень загруженности процессора — около 30%. В сутки на нее приходит около 500.000 запросов.

Коллектив, обслуживающий сервер **Da.ru**, — профессионалы высокого уровня, уважительно относящиеся к своим клиентам. Чувствуется питерский стиль. Кстати, вы заметили, что именно питерские серверы (**@Mail.ru и Da.ru**) лидируют в рейтингах популярности? Молодцы санкт-петербуржцы!

3. Chat.ru (http://www.chat.ru).

Высокие места в первой тройке в категории «Интернет сервис» и в первой десятке в общем рейтинге Интернет-ресурсов Рамблера занимает самый известный и, по-видимому, самый широко используемый бесплатный российский сервер **Chat.ru**. Любой желающий может зарегистрироваться и получить здесь вечный аккаунт (т.е. не подлежащий уничтожению даже при отсутствии активности пользователя). Клиентам предоставляется 3 Мб общего пространства на диске под личную www-страничку, URL которой будет выглядеть как **http://www.chat.ru/~username**, и почтовый ящик с адресом **username@chat.ru**, где username — имя, выбранное при регистрации.

Домашние страницы пользователей хранятся на сервере **Chat.ru** в кодировке **KOI-8**. Сервер поддерживает автоматическое распознавание и перекодировку документов в ту кодировку, которая подходит для «читателя» страницы. Кроме этого, возможен ручной выбор перекодировщика.

Получение и отправка почты происходит по протоколам **POP3/SMTP**. Максимальный объем каждого передаваемого письма не должен превышать 100 Кб (вместе с аттачментом). Пользователи могут получать почту как непосредственно на сервере **Chat.ru**, так и переназначить отправление всей почты на другой адрес (т.н. переадресация почты). Для переназначения можно использовать только российские домены (***.su**, ***.ru**, ***.ua** и ряд других).

Помимо всех вышеперечисленных услуг, на сервере **Chat.ru** есть гостевая книга и два чата. На первый взгляд все выглядит весьма привлекательно. Но... только на бумаге. В действительности же сервером **Chat.ru** пользоваться сложно, иногда практически невозможно. В настоящий момент тут зарегистрировано свыше 300 тысяч пользователей, что явно и давно превысило его технические возможности. Связь с сервером нередко просто никакая. Зачастую неделями невозможно добраться до своего почтового ящика, а неудачные попытки доступа к домашним страницам иногда могут вывести из себя. Даже совсем коротенькие письма, отправленные с **Chat.ru** или же, наоборот, на **Chat.ru**, доставляются адресатам не ранее, чем через 6 часов (в среднем почта сервера идет 6-12 часов). Конечно же, по самой Сети письма проходят за считанные минуты, но при этом часами стоят в очереди на обработку на сервере. Написать web-мастеру о своих проблемах невозможно — письма возвращаются со словами: «**Disc quota exceeded**» — мол, все место на диске давно занято. Непонятно, существует ли вообще на **Chat.ru** этот web-мастер?

4. Halyava.ru (http://www.halyava.ru).

Довольно почетные места — вторая сотня в общем рейтинге Рамблера и вторая десятка в категории «Интернет сервис» — занимает московский сервер с «говорящим» именем «Халява». На Халяве любой, имеющий электронную почту и умеющий читать по-русски (вот как просто буржуев отмели!) может получить 1 Мб дискового пространства для домашней странички, URL которой может выглядеть так: **http://www.halyava.ru/ваше_имя**, или, если не нравится слово «**Халява**», **http://www.freebee.techno.ru/ваше_имя** или **http://www.homepage.techno.ru/ваше_имя** . На страницах можно устанавливать счетчики посещений. К заголовку каждой страницы автоматически приклеивается небольшая реклама держателей Халявы ЗАО «**Техно Центр Плюс**».

Кроме этого, тут можно получить почтовый ящик с адресом **ваше_имя@halyava.ru** или **ваше_имя@freebee.techno.ru** или **ваше_имя @homepage.techno.ru**. Но использовать почтовый ящик на Халяве можно только для забора почты (т.е. работает **POP3** протокол), да и это не гарантируется, так как почтовая система пока в стадии альфа тестирования. Отправлять почту с Халявы нельзя, **SMTP-протокол** для пользователей не предусмотрен. Халява — она халява и есть...

5. Windom's (http://windoms.sitek.net).

На наш взгляд полная противоположность Халяве по уровню обслуживания клиентов и качеству предоставляемого сервиса. Здесь всегда очень корректно, подробно и оперативно ответят на все вопросы пользователей. Недаром **Windom's** стабильно входит в первую двадцатку рейтинга Рамблера в категории «Интернет сервис». В листинге всех ресурсов **Windom's**, как правило, располагается в начале третьей сотни.

Сервер **Windom's http://windoms.sitek.net** поддерживается провайдером **Ситек http://www.sitek.net** и расположен в Москве. Сервер имеет зеркало **http://windoms.spb.sitek.net** в Санкт-Петербургском филиале **Ситек http://www.spb.sitek.net**.

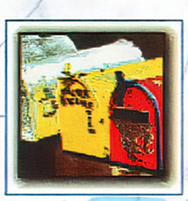
Windom's предлагает своим пользователям бесплатно 1 Мб системного пространства для хранения данных. Зарегистрировавшись на сервере **Windom's**, пользователь получает e-mail адрес в домене **@windoms.sitek.net** с доступом по протоколу **POP3** и через web-интерфейс и каталог для личных www-страниц. **URL** вашей страницы: **http://windoms.sitek.net/~ваш_логин**. Аккаунт пользователя на этом сервере является вечным.

Забирать и отправлять почту в системе **Windom's** можно в режиме online через специальные web-страницы сервера, а также обычным способом по протоколу **POP3**, используя любую программу для работы с электронной почтой. Для отправки писем клиентам бесплатной системы **Windom's** рекомендуется использовать **SMTP-сервер** своего провайдера. Из-за большого количества **SPAM'ов SMTP-сервер Widom's** теперь закрыт.

Домашние страницы пользователей размещаются на сервере **Windom's** в кодировке **KOI-8**. Сервер настроен на автоматическую перекодировку символов кириллицы в стандартную кодировку клиента. Для оформления www-страниц предоставляются готовые настраиваемые серверные скрипты (счетчик, гостевая книга и т.п.). Для покрытия расходов на поддержку web-страниц **Windom's** использует технологию показа рекламных баннеров: при обращении к вашей заглавной странице (**index.html**) происходит открытие еще одного окна браузера с баннером. Это окно имеет компактный размер и автоматически закрывается через 30 секунд. Пользователям сервера **Windom's** также предлагается служба бесплатных объявлений.

Сервис **Windom's** по поддержке web-страниц и электронной почты не ориентирован на коммерческое использование. В противном случае вам могут предложить платный хостинг.

Число пользователей системы **Windom's** превышает 17 тысяч. Машина сервера Pentum II 450 128M 2x UW SCSI 10G имеет прямое подключение к точке обмена сетевым трафиком M9-IX и



Бесплатные Ресурсы RU-Net а:

Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

каналу 2 Мбит на «бэкбон» **IBM Global Network**.

Сейчас на сервере — новый дизайн, продолжается ввод новых сервисов для повышения удобства работы. Планируется увеличение квоты системного дискового пространства пользователя до 2 и более мегабайт. Идет работа над сменой доменного имени на более короткое, чем **windoms.sitek.net**. Пока обсуждаемые имена не разглашаются, разработчики сервера надеются, что новое удобное имя будет приятным сюрпризом для пользователей сервиса **Windom's**.

6. Null.ru (http://www.null.ru).

Еще один высокопрофессиональный сервер **Null.ru** уже около года предоставляет своим пользователям часть услуг совершенно бесплатно. Позиции **Null.ru** в рейтингах Рамблера не так высоки — третья десятка в категории «**Интернет сервис**» и девятая-десятая сотня в листинге всех ресурсов российского Интернета. Этот сервер еще не очень популярен, немногие знают о его существовании. Но это ни в коей мере не умоляет его достоинств. С нашей точки зрения малая известность сервера в данном случае — только плюс. Меньше пользователей — лучше и надежнее связь!

На **Null.ru** можно бесплатно завести домашнюю www-страничку, получить почтовый адрес **ваше_имя@null.ru** с доступом по **POP-протоколу** или же через web-интерфейс, а также дать новое имя своему компьютеру в домене **null.ru** (система **FreeDNS**).

URL www-страниц на сервере выглядит следующим образом: **http://www.null.ru/pages/name, http://www.null.ru/people/name** и **http://www.null.ru/zzz/name**, где **name** — имя, под которым вы зарегистрировались. Для web-страниц на сервере пользователям вначале выделяется 512 Кб. Мало? Как показывает практика, обычно этого хватает. Позарез нужно еще? Нет проблем. Напишите разработчикам сервера, и они постараются помочь. Документы можно хранить в двух кодировках: **KOI-8** (по умолчанию) и **Windows-1251**. Сервер **null.ru** поддерживает перекодировку документов.

Электронный адрес на **Null.ru** можно использовать двумя способами: или для переадресации почты на ваш собственный адрес, или пользоваться почтовым ящиком непосредственно на **Null.ru**. Ограничений на размер почтового ящика сейчас нет (!). Ограничений на размер отправляемых писем (в т.ч. и на размер аттачмента) тоже нет. Просматривать почту можно либо любимой почтовой программой по протоколу **POP3**, либо через web-интерфейс. Для работы с www-почтой на **Null.ru** необходим браузер **Netscape Navigator** версии **3.0** и выше (в принципе **Microsoft Internet Explorer** версии **4.0** также может работать).

С отправкой почты на **Null.ru** есть небольшие проблемы. Для защиты от **SPAM'ов SMTP-сервер** закрыт. Для отправки почты рекомендуется использовать **SMTP-сервер** своего провайдера или же посылать письма через web-интерфейс. Ну, а если почтовая программа поддерживает расширение протокола **POP xtnd xmit**, то вы можете посылать почту по протоколу **POP** (мейлеры **NC** и **IE** этого делать не умеют).

Система **FreeDNS** позволяет всем желающим получить имя в зоне **null.ru**. При этом можно как делегировать домен третьего уровня, так и зарегистрировать компьютер в зоне.

Сервер **Null.ru** территориально расположен в самом центре Москвы. Для обслуживания клиентов используется несколько **SUN UltraSparc'ов**. В настоящий момент у **Null.ru** несколько тысяч абонентов, которые пользуются почтой и по протоколу **POP**, и через web-интерфейс, плюс еще столько же, кто выбрал для себя только почту, либо только www. Соотношение **POP/www** примерно равно 3/1. В день сервер обслуживает свыше 3,5 тысяч **POP-сессий**. Количество пользователей **FreeDNS** не так велико, но система пользуется достаточной популярностью. Наиболее привлекательно, видимо, имя домена.

Проектом **Null.ru** занимается несколько человек, профессионалы высокого уровня. Все, что работает на сервере — или их собственная разработка, или использовалось только свободно распространяемое ПО (**www-сервер, ftp-сервер, SQL-сервер** и т.д.). У разработчиков системы много планов на будущее, постоянно добавляется что-то новое. Администрация сервера всегда идет навстречу клиентам бесплатных услуг, никого не оставляя без внимания. Например, еще ни разу не было случая, чтобы пользователям не увеличили место под домашнюю страничку, когда это было необходимо. А вот еще несколько российских серверов, предлагающих своим пользователям бесплатную электронную почту.

7. Tomcat (http://www.tomcat.ru/mailbox/, http://pop3/tomcat.ru/cgi-bin/visualmail).

Популярный сервер **Tomcat** предлагает бесплатный e-mail адрес в домене **@tomcat.ru**. Размер почтового ящика 5 Мб. Работать с почтой можно через web-интерфейс и по протоколу **POP3** (только получение писем). Переадресация почты пока не поддерживается.

8. InfoAtr iMail (http://www.imail.ru или http://www.stars.ru/imail.htm).

Бесплатная электронная почта, основанная на web-интерфейсе. Максимальный размер почтового ящика 3 Мб. К письмам можно добавлять аттачменты. Система разработана и поддерживается израильско-американской компанией **CommTouch (http://www.commtouch.com)**.

9. Emailer (http://emailer.ic.ru).

Довольно оригинальный сервер, позволяющий всем желающим отправлять «анонимные» письма через web-интерфейс. Регистрация не требуется! В поле **From** отправляемого письма можете писать что угодно (разгул для фантазии). Если вы не укажете никакого адреса, то по умолчанию в отправленном письме будет стоять **user.without.email@ic.ru**. Ваш адрес будет неизвестен только получателю, в базу данных сервера занесется текущий **IP-адрес** компьютера, с которого было отправлено письмо. Размер отправляемых писем не ограничен, к письмам можно присоединять аттачменты. На сервере также можно проводить online редактирование **HTML-сообщений** (только в браузере **IE4**). Большая странность сервера — его интерфейс оформлен исключительно на английском языке. Создается впечатление, что сервер целенаправленно создан для зарубежных пользователей. Интересно, известно ли им о его существовании и пользуются ли они им?

Итак, бесплатное — далеко не всегда некачественное и ненадежное. Бесплатные ресурсы российского Интернета, описанные нами, в большинстве своем заслуживают очень высокой оценки. Только кое-кто из самых «перегруженных» или невнимательных к пользователям слегка портит общую картину, оказавшись не на высоте по своим эксплуатационным и сервисным характеристикам. Но окончательная оценка и выбор за вами, обитатели **RU-Net'a**!

Дополнительную информацию о бесплатных ресурсах Интернета, в том числе обширные списки зарубежных серверов, можно найти в Сети на следующих страницах: **http://www.ipclub.ru/free/ub/free.html, http://www.halyava.ru/matveev/freeresources-webwmail.html, http://www.omen.orc.ru/FL4.HTM**

CU-Online

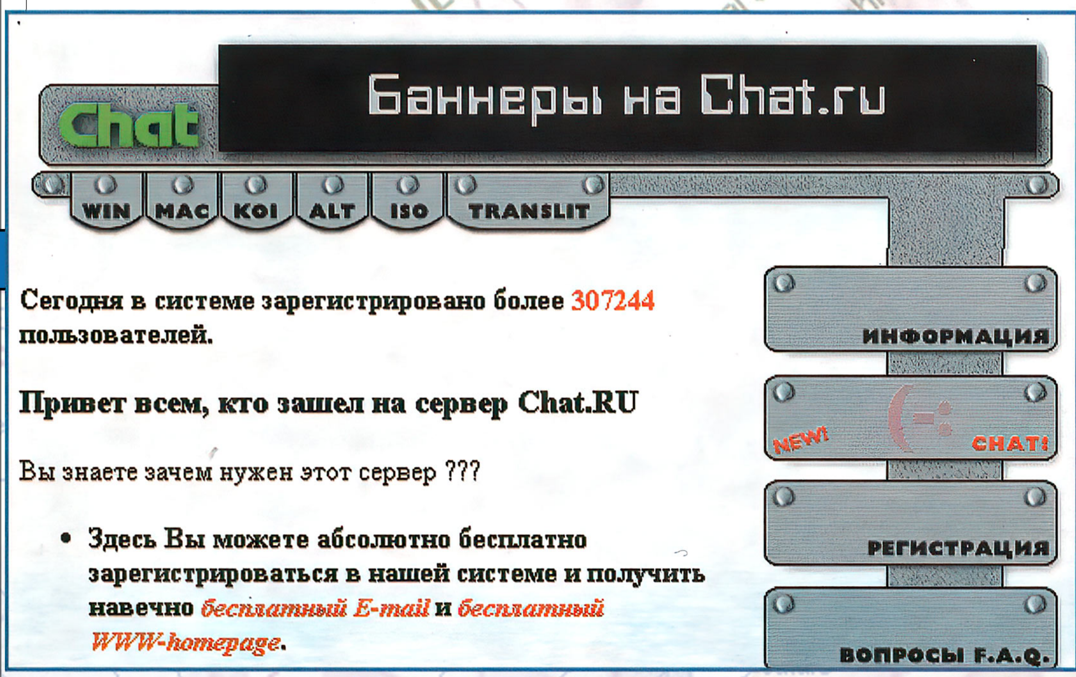


Таблица. Бесплатные ресурсы российского Интернета

№ п/п	Название сервера URL	Число пользователей*	Home page	E-mail: Размер почтового ящика	E-mail: Web-интерфейс	E-mail: POP	E-mail: Дополнения	E-mail: Переадре-сация	Реклама сервера	Регистрация доменов
1.*	**@Mail.ru** **www.mail.ru**	свыше 100 тыс.		2 Мб	www адресная папки, настройка интерфейса	POP3/SMTP исходящее письмо, книга до 1 Мб	аттачменты до 4-х по 500 кб к 1 письму	fwd на несколько адресов		
2.*	**Da.ru** **www.da.ru**	21 тыс .	-	-					реклама	домен хост почтовый домен
3.	**Chat.ru** **www.chat.ru**	свыше 300 тыс.	3 Мб (home page + e-mail)			POP3/SMTP исходящее письмо до 100 кб	аттачменты до 100 кб вместе с письмом	fwd только .ru, .su, .ua		
4.	**Halyava.ru** **www.halyava.ru**		1 Мб	-	- -	только POP3 (получение писем)		-	реклама	
5.*	**Windom's** **windoms.sitek.net**	17 тыс.		1 Мб (home page + e-mail)	www	только POP3 (получение писем)			реклама	
6.*	**Null.ru** **www.null.ru**	неск тыс.	512 Кб.	ограничений нет	www	только POP3 (получение писем)	аттачменты, ограничений нет	fwd		домен хост
7.	**Tomcat** **www.tomcat.ru/ mailbox**		-	5 Мб -	www	только POP3 (получение писем)				
8.	**InfoArt iMail** **www.imail.ru**		-	3 Мб -	www -		аттачменты			
9.	**Emailer** **emailer.ic.ru**		-	-	www только отправка HTML-формат.(IE4)		аттачменты			

* — мы рекомендуем этот сервер
* — данные о числе пользователей приведены на начало марта 1999 года
www — работа с почтой через web-интерфейс
POP — работа с почтой по почтовым протоколам POP3/SMTP
fwd — переадресация почты
реклама — к домашним страницам пользователей добавляется реклама сервера



НОВЫЙ ДИСК
DREAMFORGE INTERTAINMENT, INC.
В этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреду мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.
более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира
полная иллюзия реальности происходящего
идеально проработанный сюжет
10 не похожих друг на друга "крезовых" уровней
совершенный звук с цифровым качеством реалистичные звуковые эффекты
более 50 часов непрерывного геймплея
БЕЗУМИЕ
СТРАХ
НАДЕЖДА...
...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.
Поторопитесь!
Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...
ШИЗАТРИУМ
Sanitarium
3CD
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6187, sale@nd.ru. Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, zakaz@nd.ru. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатно! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, support@nd.ru
www.nd.ru
ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!

Theme Park 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Bullfrog
ОНЛАЙН:	http://www.ea.com
ВЫХОД:	осень 1999 года

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Как ни странно, Bullfrog занимается не только Dungeon Keeper 2, который, несмотря ни на что, грозит повторить подвиг своего предшественника. Что же за сюрприз нас ждет на этот раз? В свое время произвел фурор **Theme Park**. Впрочем, не только своей оригинальностью. Симулятор строительства и развития парка, казалось, пародировал наиболее известные творения Maxis. Об этом говорили не только основные принципы игрового процесса, но и малозаметная деталь в виде приставки Theme. Theme или Sim, Maxis или Bullfrog — было очевидно, что, помимо своей пародийности, игра представляет собой определенный интерес и с точки зрения представленных технологий и, как ни странно, своей оригинальности. Потом был Theme Hospital. Игра была хороша всем, за исключением того, что проходилась за один вечер. Вслед за этим мир увидел долгожданный Dungeon Keeper, чуть позже Bullfrog анонсировал Dungeon Keeper 2, выпустил Populous III и... Совсем недавно поступила неожиданная новость о том, что летом сего года (интересно, кто в это сможет поверить?) выйдет **Theme Park 2**. Это же и означает, что разработка игры велась в секрете от нас около полутора лет.





Собственно говоря, информация о **Theme Park 2** исчерпывается только этим неожиданным заявлением со стороны Bullfrog, да тремя screenshot'ами, которые вы можете увидеть. Все остальное существует пока лишь на уровне домыслов и догадок. Впрочем, кое-что можно сказать с твердой уверенностью. Прежде всего, Bullfrog перенесла игру в долгожданное 3D, разработав свой собственный оригинальный движок. Соответственно, появившаяся трехмерность должна наложить отпечаток и на игровой процесс. Вряд ли стоит сомневаться в том, что разработчики используют весь потенциал нового движка, преимущества которого не сложно увидеть даже на тех картинках, которыми мы располагаем в данный момент. Свободное перемещение камеры, изменение угла обзора, приближение и увеличение — все это просто очевидно, и остается лишь догадываться, насколько возрастут игровые возможности. Как видно, все, включая фигурки посетителей парка, сделано из полигонов и выглядит вполне приятно. Возможности камеры, кстати, позволяют обозревать происходящее как бы из глаз самих посетителей. Так что понять, что им нравится, а что не нравится, можно будет гораздо проще, а, главное, своевременнее. Несколько странную палитру следует объяснить, скорее, качеством самих картинок, нежели трехмерным движком. Также известно наверняка, что разработчики много внимания уделяют интерфейсу, который в связи с появившимся дополнительным измерением должен предоставить широкие возможности как с клавиатуры, так и с мышки.



Theme Park 2 уже сейчас предрекают грандиозный успех, хотя игру никто пока и не видел. Rollercoaster Tycoon продемонстрировал, что игровой публике глубоко небезразличны проблемы увеселительных заведений. Ну а SimCity 3000, сидящий в верхних строчках чартов уже которую неделю, — это вообще неопровержимое доказательство популярности дефицитного жанра. А теперь представьте себе **Theme Park 2**... Трехмерный, веселый, от Bullfrog... В общем, подождать стоит. Только до лета ли?

СИ

Le Mans 24 Hours

ПЛАТФОРМА:	PC/PlayStation
ЖАНР:	автогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Eutechnyx
ОНЛАЙН:	www.infogrames.fr
ВЫХОД:	лето 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
masters@gameland.ru

Человек всегда мечтал о скорости. Именно для того, чтобы услышать свист ветра, ощутить СКОРОСТЬ, и вовсе не ради увеличения объемов грузоперевозок и развития народного хозяйства он приручал лошадей Пржевальского, строил колесницы и впоследствии даже автомобили. В стародавние времена, когда компьютеры были еще большими, а играли на них исключительно ученые, занимающиеся разведением в неволе атомных бомб, лишь представители немногочисленного племени миллионеров могли позволить себе насладиться полетом на каком-нибудь супер скоростном автомобиле. Но даже им зачастую было неведомо чувство настоящей скорости, борьбы и эйфории от победы в настоящих гонках, где сталкиваешься с настоящими противниками, настоящими бойцами от педали газа до кончика глушителя.

С развитием науки, техники и общества в целом даже безлошадные любители автомобильного спорта смогли облегченно вздохнуть: на полках магазинов стало появляться огромное число игр, посвященных данной теме. И, судя по последним тенденциям в игровой индустрии, количество автосимуляторов будет продолжать расти не по дням, а по часам. Недавно стало известно, что и знаменитая французская организация Infogrames Entertainment в содружестве со своими же соотечественниками из Eutechnyx собирается выпустить на рынок игру, посвященную «самым престижным и самым сложным гонкам в мире» **Le Mans 24 Hours**.





Судя по доступной информации, Infogrames очень серьезно подошла к игре и уже закупила целый пакет лицензий, получив право использовать не только название **Le Mans**, но и названия трасс, команд, а также правила сверхсекретной организации Automobile Club de l'Quest (ACO). Нанятый Infogrames отряд детективов сумел собрать всю информацию за 1998 год по 24 командам и выяснить все технические характеристики 48 автомобилей, принимавших участие в гонках, дабы у игроков не возникло и мысли по поводу ненатуральности происходящего. По словам Рика Рейнолдса, директора спортивного отдела Infogrames Entertainment: «Главной задачей дизайнеров являлось сделать «**Le Mans 24 Hours**» максимально реалистичной игрой». Восхищаться реальностью происходящего игрокам предстоит на многих трассах, среди которых встретится огромное количество занятных маршрутов. Только перед началом гонки, пожалуйста, внимательно осмотрите свой будущий путь к победе. Представьте, вы несетесь на своем замечательном автомобиле по набережной или какой-нибудь широкой улице. Постепенно выжимаете из своего железного коня 180 миль в час... 190... 210... 230... И тут перед вашим удивленным взором возникает поворот на 180 градусов, и все, что вам остается, по старой русской традиции с криком «А фиг ли вы тут стоите!» проложить новую трассу. Но, к сожалению, правилами ACO это запрещено, и победу вам не засчитают. Так что будьте осторожны. Все гоночные маршруты в «**Le Mans 24 Hours**» смоделированы с точностью до сантиметра и находятся в полностью 3D-окружении с фотореалистичными текстурами (в 1999 году было бы удивительно ждать чего-либо другого).



Помимо симпатичной окружающей обстановки, мимо которой все равно предстоит проноситься на бешенной скорости, так что толком ничего не рассмотришь, реальности происходящему будут добавлять различные изменяющиеся природные условия. Во время двадцатичетырехчасовой гонки придется смириться с периодическим исчезновением небесных светил и необходимостью использования фар и габаритных огней. Износ автомобилей в экстремальных условиях, повреждения в результате аварий заставят игроков принимать моментальные решения. Может быть попробовать настигнуть лидера или хотя бы вырваться с почетного последнего места? Или стоит заехать в пит-стоп и поменять наклейки на лобовом стекле?

Кстати, о пит-стопах. Перед началом соревнований игрок сможет почувствовать себя менеджером команды, руководя действиями техников, а заодно и идеально подготовить автомобиль к заезду, отрегулировав все, что только можно.

«**Le Mans 24 Hours**» будет ориентироваться исключительно на компьютеры с аппаратным 3D-ускорением (рекомендуются акселераторы на базе Voodoo II). Будем надеяться, что разработчики смогут в полной мере воспользоваться возможностями этих чудо-устройств.

Представители Infogrames Entertainment обещают выпустить «**Le Mans 24 Hours**» уже летом. По поводу игры все же есть определенные сомнения, так как фирма раньше не занималась автомобильными симуляторами, но если учесть ее гигантский опыт и уже доступную информацию, то проект может получиться очень интересным. Удачи на дорогах!

СИ

Midtown Madness

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Angel Studios
ОНЛАЙН:	www.angelstudios.com
ВЫХОД:	июнь 1999

Очередное сумасшествие от Microsoft позволяет нам говорить о приближающемся сезоне «городских» гонок. Совсем недавно мы рассказывали о Driver, эдаком симуляторе погони, в котором разработчики с невероятной доселе тщательностью смоделировали облик четырех городов, и вот, грядет **Midtown Madness**... Так или иначе сравнивать мы эти две игрушки не будем, просто отметим общую тенденцию. А также следствие этой тенденции — время бешено красивых, бешено быстрых и до тошноты футуристичных гонок прошло. (UbiSoft придется придумать что-нибудь поновее зализанных текстур и оч-чень аэродинамичных моделек спортивных машин далекого будущего). Аркадные традиции Megarace забываются, зато их место занимает суровая, почти грубая реалистичность. И не где-нибудь в чистом поле среди однообразных холмов и спрайтово-полигонных деревьев, а в самом настоящем (в полном смысле этого слова) городе. Вот и **Midtown Madness**, о котором пойдет речь на этот раз, тоже такой...

Действие игры происходит в Чикаго. Да, разработчики Angel Studios реализовали в **Midtown Madness** очертания современного города, точнее говоря, небольшого его куска. О точных размерах сообщается в высшей степени уклончиво. Говорится о «более чем 100 километрах реальных дорог». Понятно, что толковать такое утверждение можно по-разному. Обещается множество городских достопримечательностей и, естественно, реальная география. Очень радует разнообразие пейзажей. Также присутствует много мелких объектов, типа мусорных бачков и скамеек в парках. Естественно, над ними можно будет издеваться, так как захочется — их следовало бы отнести к категории интерактивных обьектов. Странно, но восторгов по поводу сверхточного моделирования Чикаго не слышно, хотя у нас есть все основания полагать, что в этом отношении **Midtown Madness** ничем не уступит Driver, а по некоторым параметрам и превзойдет его. В конце концов, разве так сложно предположить, что разработчики из Angel Studios просто более скромные люди?







Концепция гонки на удивление проста. Есть несколько режимов игры. В первом (Cruise Mode) нам позволят просто покататься, дабы насладиться окружающими пейзажами, а заодно изучить поведение машины и особенности будущей «трассы». Во втором режиме (Blitz Racing) надо просто доехать до финиша. За минимальное время. По любому маршруту. То бишь, тоже не особенно сложно. Кстати, ни в одном режиме игры не существует каких-то маршрутов. Было бы странно, если было бы иначе. Впрочем, как в любом правиле есть свои исключения, так и в Checkpoint Race (название говорит само за себя) мы можем ехать так, как захочем, но обязательно через контрольные пункты, которые, само собой, расставлены по принципу «живым не доберешься». Не стоит также забывать про изменяющиеся погодные условия и назойливых полицейских. Circuit Racing — надо прокатиться по кольцу вокруг города. Комментировать тут, в принципе, нечего... Отдельного внимания заслуживает многопользовательский режим Cops&Robbers. Игроки разделяются на две команды — полицейских и нарушителей закона — и устраивают веселые импровизированные гонки. Ко всему этому еще приплетены какие-то деньги по принципу Capture the Flag. Исходя из чисто теоретических предположений, должно получиться весело...

А между тем в городе течет обычная жизнь. По дорогам ездят чайники, по тротуарам слоняются пешеходы. Но упаси вас Бог называть **Midtown Madness** «вторым Carmageddon'ом»! Не надо обладать большой проницательностью, чтобы догадаться, что политкорректная Microsoft не допустит, просто физически не допустит наезда автомобиля на пешеходов. Какими бы виртуальными при этом они не были последние. С другой стороны восхищает изящество, с которым разработчики решили неприятную проблему. Вполне понятно, что если в игре есть пешеходы, игрок обязательно попытается на них наехать. Это уже на уровне инстинкта. Что делать? Летящие на экран кишки, как уже говорилось, недопустимы, убрать пешеходов вместе с их неподходящими случаю внутренностями — тоже не самый лучший выход... Между тем, в **Midtown Madness** люди ведут себя очень хорошо и почти правдоподобно. Во-первых, их мало. Во-вторых, они обладают фантастической способностью в самый последний момент, когда, кажется, что столкновения уже не избежать, очень ловко отпрыгивать в сторону. На мой взгляд, придумано хорошо, теперь все зависит от воплощения. Иначе отдельные любители брутального стиля, будучи не в силах разделаться с перманентно ускользающими «педестрианами», просто сойдут с ума. Что, конечно, тоже нехорошо.

Реалистичность поведения автомобилей... Их заносит, их переворачивает, они радостно стукаются друг о дружку, но при этом, кажется, не повреждаются. Это просчет разработчиков, поскольку обилие машинок на улицах просто не позволит избегать столкновений. А простых пируэтов все-таки явно не достаточно, к тому же вряд ли они будут уместно смотреться, если машины столкнутся на малой скорости. Вообще в средствах передвижения нас должна привлекать не реалистичность, а их количество и огромное разнообразие. К примеру, у нас есть возможность прокатиться на автобусе. Конечно, ничего особенного, но все же приятно. С другой стороны, большинство машинок выглядят, откровенно говоря, убого.

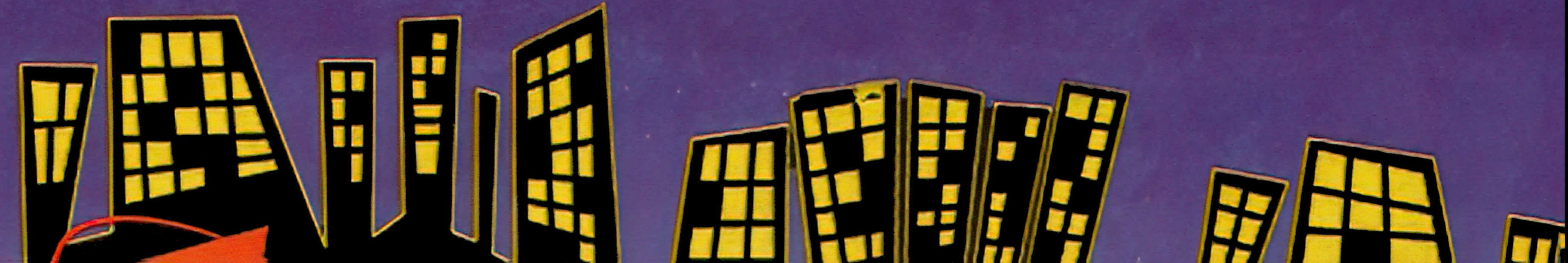




Теперь о неприятном. Знаете, что напоминает **Midtown Madness**? Streets of SimCity! Причем, именно внешне. Какой-то грубоватый, простецкий графический engine, почти примитивные модели машин и зданий — все это, честно говоря, не впечатляет. Похоже на дешевые декорации. Дома сделаны из картона, а игрушечные машинки словно достали из песочницы. Все как-то нереалистично правильно, вымеренно и вывыренно. То есть, и деталей вроде бы хватает, и спецэффектов, но что-то в игре явно нарушено. Такой engine больше подошел бы к какому-нибудь симулятору правил дорожного движения. На каждом светофоре хочется остановиться, а наезд на тротуар кажется ненужным и нелепым. Если в Driver даже на картинках чувствуется бешеная динамичность и скорость, то в **Midtown Madness** все значительно печальнее. Меньше всего это походит на игру.

С другой стороны, у странного графического движка есть свои преимущества. К примеру, что вы скажете о гигантской автомобильной пробке? В Driver такого-то точно не будет... Хотя огромное количество машин может оказаться не только оригинальным достоинством, но и существенным недостатком. В **Midtown Madness** действительно существует возможность создать огромный город, причем город реалистичный. Напрашивается мысль о том, что в игре будет редактор трасс, но ничего достоверного об этом неизвестно. Между тем, это могло бы оказаться весьма серьезным дополнением к игре. К примеру, тем же самым, что свободное, ничем не ограниченное управление камерой Replay в Driver. Очень сильно давит на сознание отсутствие горизонта. Точнее, его непосредственное присутствие чуть ли не перед самым нашим носом. А дальше начинается таинственное Ничто с едва заметными серыми очертаниями зданий, которые находятся как бы вдалеке. Ну очень страшно. А главное — похоже на Streets of SimCity!

Конечно, надеяться на то, что разработчики изменят движок или реально улучшат графику, не приходится. Другое дело, что очевидцы говорят о **Midtown Madness**, как об очень веселой игре. И, в общем, их можно понять. Большой Чикаго, много машин, все быстро и прикольно. Конечно, если бы игра вышла год назад, резонанс был бы значительно больше. А так мы получим просто хорошую игрушку. В меру оригинальную, качественную и, будем оптимистами, увлекательную. **СИ**



Blockwar

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	KaosKontrol
РАЗРАБОТЧИК:	Genocide
ОНЛАЙН:	www.kaoskontrol.com
ВЫХОД:	II квартал 1999

ОТ ЛЮБВИ ДО НЕНАВИСТИ...

Не любит, не любит простой люд стражей порядка! Вид облаченного в форму слуги закона рождает в сердце даже самого добропорядочного гражданина тайную ненависть. У менее добропорядочного — открытую и ярко выражаемую.

Фильмы, хулящие и порочащие полицейских отсняты в неимоверном количестве. С газет и журналов грозно смотрят броские заголовки, грозящие разоблачить коррумпированную сверху до низу систему полицейских управлений. Радио хрипит, обливая грязью как необузданную мафию, так и не расторопную полицию. И так далее.

Некоторое время индустрия компьютерных игр старалась держаться в стороне от бушующих страстей. Отдельные активисты даже старались пропагандировать службу в полиции и подбрасывали всевозможные Police Quest'ы и Blue Force'ы. Но что это было, по сравнению с бомбой под названием Grand Theft Auto, заложенной в самом людном месте? Игра поставила точку в истории любви игровой индустрии к стражам порядка и дала широчайший простор для выражения своих скрытых доселе чувств.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ... ГЛАВНОЕ У КОГО РУЖЬЕ!

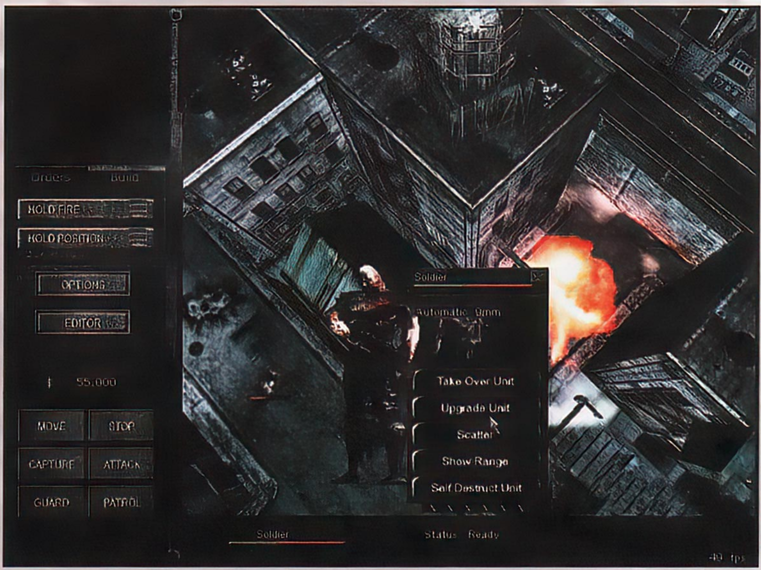
Чтобы сразу развеять все сомненья, скажем, что **Blockwar** посвящен дорогой сердцу теме истребления копов в лазурных формах. Да, вам предлагается стать мафиози. Да, вы будете править с помощью свинца и пороха. Да, вы наплюете на букву закона и уйдете в подполье... Насколько это аморально и антисоциально пусть ломают голову психологи и социологи, а мы же с вами пока минуем эту скользкую тему и продолжим знакомство с **Blockwar**.

Итак, итак, итак. Blockwar есть ни что иное, как real-time strategy, вынесенная не на бескрайние пустыни, или просторные степи, или еще черт знает куда, а разворачивающаяся прямо в городских кварталах и на улицах мегаполиса. Чтобы далеко ходить не надо было.

Казалось бы, смена места действия не должна бы серьезно повлиять на окаменевшие каноны жанра, но, оказывается, не все так просто. Город, в котором имеют место быть воины мафии и полиции, отличают две сугубо индивидуальные черты — гигантский размер и схожесть с реальным мегаполисом.

Раскроем обе эти особенности.

Лос-Анджелес себе представляете? Нет, не издеваюсь. Хорошо, давайте мысленно застроим небоскребами нашу первопрестольную, обильно наводним ее ночными клубами, ресторанами, барами и казино и для окончательной схожести уменьшим криминальную обстановку. Все — вылитый Лос-Анджелес! Подобный мегаполис представлен и в **Blockwar**, и для того, чтобы не заблудиться в нем, пришлось разбить виртуальный город на двадцать частей-этапов.



Схожесть с реальным городом заключается в достаточно точном воссоздании атрибутов любого крупного мегаполиса. Про архитектуру даже и говорить не нужно, не в ней вся прелесть, а вот про приятственные мелочи a la машины, подземки, заброшенные грязные кварталы, свалки и прочее окружение нельзя не упомянуть. Любая колонна или машина может стать хорошим прикрытием для ваших бойцов, а яркий фонарь позволит увидеть короткие перебежки копов.



А что дальше? Как бы ни был прекрасен город в **Blockwar**, его одного мало, чтобы сделать игру оригинальной и непохожей на сами-знаете-кого. Слово за юнитами.

И опять создатели игры уповают на панацею под названием реалистичность. Наемники не клепаются на заводах, не выращиваются в колбах, не клонируются на специальных фабриках, а на-ни-ма-ют-ся. Захватив какую-то часть города, вы не только получаете дополнительный источник дохода, но и некоторое количество сорвиголов, желающих примкнуть к вашей группировке. Для каждого такого «желающего» вы должны стать крестным папой, и вгрохать в его обучение не одну сотню тугриков, чтобы вырастить из неумехи профессионального бойца. А учитывая то, что «желающих» не так уж много, то вполне естественно, что каждого подопечного вы будете знать по имени. С отчеством проще — оно для всех одинаково (кто им за отца?!).

Расскажем поподробнее о процессе становления и превращения наемника. Прикупив для обычного солдата 9-ти миллиметровый пистолет, вы можете поручить ему молниеносные операции по истреблению одиночных полицейских. Всучив солдатику громоздкий пулемет, с темпом стрельбы 500 выстрелов в минуту, и напялив на него тяжелую броню, вы получите наемника с огромной боевой мощью, но низкой мобильностью.

Переходим к следующему вопросу, который звучит примерно так: «Как все это выглядит?». **Blockwar** куется на собственном движке, который по своим функциональным возможностям близок к движку Total Annihilation. Не верьте россказням о том, что это чистой воды 3D-engine — после Myth или WarGames такие утверждения... как бы помягче... просто нелепы. Хотя карта вращается и масштабируется, а юниты собраны из маленьких полигончиков, на всю эту красоту накладываются существенные ограничения и о полной свободе виртуального полета камеры говорить не приходится. Плюсы такого подхода очевидны — вроде как и трехмерность с одной стороны, а с другой — достаточно аккуратная графика и высокая скорость работы даже на машинах без ускорителя.



...»Я подыхаю!» — хрипел в агонии смертельно раненый боевик, пытаясь дотянуться окровавленной рукой до оружия. Подобные картины будут характерны для **Blockwar**, равно как отдача от выстрелов, и мертвые тела в лужах крови. Последние, раз уж зашел разговор, не будут разлагаться за несколько секунд или таять в воздухе. Реалистичность — так реалистичность во всем, в том числе и в мелочах!

СТЕНЫ ПРОТИВ СТЕН

Городская бойня — тема достаточно актуальная и, что немаловажно, незатасканная. Конечно, несколько непривычно действовать на узких улицах и среди трущоб против блюстителей порядка, но зато сколько пикантности!

Кризис жанра RTS вроде бы миновал, и, похоже, **Blockwar** — одна из первых ласточек, спешащих открыть список новых ручейков из застоявшегося болота. Прислушиваясь к собственным ощущениям, с удивлением осознаешь, что былого раздражения «фи, опять стратегия!» не наблюдается. То ли соскучились, то ли и впрямь **Blockwar** выглядит аппетитно...

Проект вышел на финальную стадию и уж заходят разговоры о начале бета-тестирования. Анонсированы системные, которые выглядят следующим образом: P166(P233), 24(32)Mb RAM, рекомендуется ускоритель.





Не ущемлены права мультиплеера. По локальной сети могут сойтись до восьми человек, объединенных идеей геноцида парней в синих мундирах с серебряными бляхами. Модем так же позволит слиться в этом единодушном порыве, но уже лишь двум виртуальным гангстерам. Ну а примерно через месяц должен решиться вопрос о создании специального сервера, посвященного он-лайновым баталиям **Blockwar**.

И напоследок заключительный фрагмент одного из интервью с Густавом Франкелом (Gustaaf Frankel) — ведущим дизайнером Blockwar.

«Вопрос: Игра будет происходить только на земле? Как насчет воды или подводных сцен?

Ответ: Ну если отнести сюда прогулки по глубоким лужам крови, то будут и такие сцены!»

P.S. Для адаптации статьи к местному укладу жизни, предлагается читать вместо слова «полиция» слово «милиция», а «копов» заменить на... Ну, тут уж каждый в меру своей испорченности или близости знакомства с правоохранительными органами.

СИ

Dragon Hoard

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/strategy/3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Fang Games
ОНЛАЙН:	www.bluefang.com
ВЫХОД:	II квартал 2000

В какую бы сокровищницу мировой культуры мы бы не направили свой взгляд, везде мы встретим сказания о драконах. Мистические и очень могущественные гигантские огнедышащие птицы, несмотря на различие культур разных народов, во всех своих воплощениях обладали схожими качествами и весьма близкими характерами.

В первую очередь, драконы всегда были жадны до сокровищ. Тяга к сверкающим на солнце бриллиантам или слепящему глаза золоту доводила этих существ до исступления, а величайшим блаженством для них стал вековой сон на россыпи несметных богатств. Но не только жадность терзала сердца гигантов. В не меньшей степени драконы были тщеславны. Богатство, которое они приносили в свое скрытое от посторонних глаз логово, лишь на некоторое время привносило покой в их сердца. Потом огнедышащими птицами овладевало страстное желание продемонстрировать свое богатство, а, следовательно, и могущество, другим существам...

Драконы никогда не стремились уничтожить другие расы. Им было вполне достаточно, что одно только воспоминание об их мощи и силе, наводит леденящий страх в сердцах слабых и боязливых людей. Самыми изысканными яствами были для гигантов людское подобострастие и благоговейный ужас.

Blue Fang — новоиспеченная команда разработчиков, которую организовали под своим началом Адам Левескью (Adam Levesque) и Джон Вилер (John Wheeler). Доселе парочка работала в конторе **Papyrus Design Group**, получившей известность за счет своей серии игр **NASCAR**. Что для нас наиболее важно, так это то, что господин Левескью был душой проекта, совмещая должности продюсера и дизайнера. До **NASCAR** Левескью принимал участие в создании **Grand Prix Legends**.

Обосновавшись в Бостоне (штат Массачусетс), ребята активно привлекают к работе над **Dragon Hoard** таланты, крича во всю ивановскую со страниц своего вэб-сайта о желании поскорее сколотить костяк команды из людей увлеченных и профессиональных.

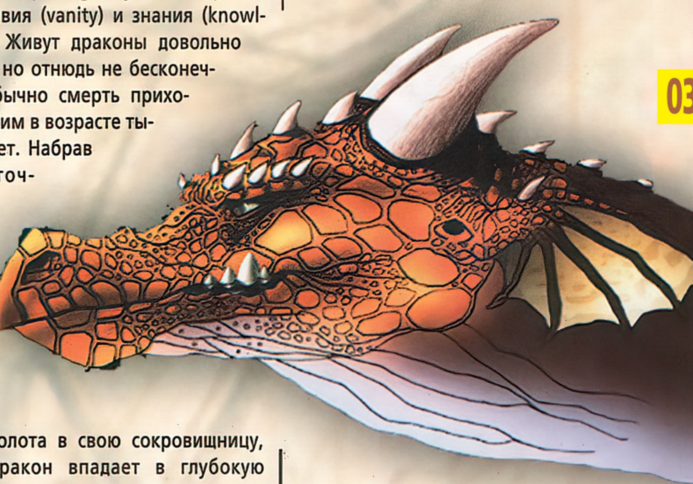
На сегодняшний день в **Dragon Hoard** заложена лишь достаточно детализированная концепция, а техническое исполнение пока спит глубоким и спокойным сном, аки дракон на своей горе сокровищ. Соответственно, пока что не нашлось издателя, который бы взял под чешуйчатое крылышко данный проект. Но, будьте уверены, поиск издателя для **Dragon Hoard** лишь вопрос времени, так как потенциал, заложенный в игру, смелость идей и сама атмосфера драконьего бытия выглядят чрезвычайно аппетитными.



Dragon Hoard от и до пропитан драконьим духом. В том смысле, что на протяжении всей игры вам не только придется испытать на себе прелести общения с этими существами, но и залезть в ороговевшую шкуру гибрида птеродактиля и крокодила.

Первооснова игры — это смесь элементов самых разных жанров: RPG, стратегии, экшена. Для того чтобы прочувствовать это высказывание, припомните на секунду бесподобный Pirates! от Сида Мейера. Напрягите, уважаемый читатель, память и восстановите неподражаемый букет из морских странствий, поединков на остро отточенных шпагах, баталии величественных каравелл! Когда картина станет четкой и яркой, то привлеките воображение и перенеситесь из романтики пиратской жизни в мир драконов, не потеряв при этом ни капли красок. По сути, все останется прежним — и сражения, и совершенствование военного мастерства, и гонка за сокровищами... Разница будет лишь в малом — буканьеры чудесным образом превратятся в драконов.

Четыре, всего четыре желания таятся в сердцах гигантов. Все, о чем мечтают эти огромные термостойкие пернатые — это золото (gold), престиж (prestige), удовлетворение тщеславия (vanity) и знания (knowledge). Живут драконы довольно долго, но отнюдь не бесконечно. Обычно смерть приходит к ним в возрасте тысячи лет. Набрав достаточно золота в свою сокровищницу, дракон впадает в глубокую спячку, и просыпается уже с новыми знаниями и с еще большим могуществом.





Пока гигант посапывает, пуская струйки пара из вытянутого носа, давайте познакомимся с окружающим миром, который отнюдь не дремлет, а живет полноценной жизнью. В это время три расы — люди (humans), эльфы (elfs) и таинственные врэки (Vraks) — воюют между собой, заключают перемирия, изучают новые науки, совершенствуют боевую технику и военное ремесло, превращают небольшие деревушки в крупные города-крепости. И к тому моменту, когда наш огнедышащий герой откроет свои бездонные очи, вместо горсток пристанищ первобытных варваров он будет лицезреть объединенные королевства и обученные войска.

Престиж, который так важен для любого дракона, приходит с захватом новых земель и подчинением поселений любой из трех рас. Не нужно объяснять, что небольшая деревушка с покосившейся избой не слишком поднимет репутацию дракона, в отличие от крупного города с большим населением. Изюминка заключается в том, что летающей рептилии совершенно не обязательно действовать с помощью грубой силы — с не меньшим успехом может подойти и тактика оказания дружеских услуг и помощи. Ну а окончательный баланс кнута и пряника будет целиком и полностью зависеть от играющего.

Основная сила дракона заключается не столько в острых когтях, длинном, как кнут хвосте и массивных зубах. И даже не в смертельном огненном дыхании и каменной чешуе. Своей недюжей физической силой дракон может навеять ужас у пугливых людишек, но для победы над остальными четырьмя огнедышащими птицами ему потребуется что-то более существенное. Вот тут-то и приходят на помощь магические знания, которые черпаются из библиотек эльфийских деревень, выполненных заданий, встреч с волшебниками и поражений могущественных противников. Дополнительную силу приносят хорошо скрытые от сторонних взоров артефакты, которые можно найти в древних волшебных землях, башнях магов и других таинственных и опасных локациях.

Актив **Dragon Hoard** на сегодняшний день следующий: солидные имена разработчиков и не затасканная концепция. Пассив — полное отсутствие игровых скриншотов и туманные сведения о технической стороне дела. Сальдо — год томительных ожиданий.

Tanktics

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Gremlin Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
ОНЛАЙН:	www.dma-design.com
ВЫХОД:	30 мая 1999

Вот оно и началось, перерождение стратегий в реальном времени, которых напрасно хоронили злопыхатели. Эпитафии на прах жанра, многократно кремированного в самых разных топках — от раскаленных резервуаров харвестеров до огненного чрева муталисков, оказались несколько преждевременными. А надо-то было самую малость! Чуть-чуть напрячь воображение, да освободиться от рабских пут порядком приевшихся стереотипов.

Итак, **Tanktics** — игра, которую можно назвать «как бы стратегией». Именно «как бы», потому что не так-то просто откреститься одним махом от насильственно привитых привычек. Глядя на **Tanktics**, невольно ловишь себя на мысли: «А ведь, черт возьми, стратегия действительно может предстать в неожиданной форме, была бы идея на пару с фантазией!». И это воистину так.

Но к делу, друзья! Юморной и иронический **Tanktics** предлагает поболеть сердцем, глядя на трагедию, разыгравшуюся в неком придуманном мире танков (а может быть и вовсе не в придуманном— кто поручится, что такого не существует в природе?). Итак, Злой Черный Танк (Black Evil Tank), эдакий узурпатор на гусеничном ходу, вероломно захватил власть и поработил Хороших Танков (Nice Tanks). Хорошие, в свою очередь, не согласные с матушкой-судьбой, решили переписать историю на свой лад и отправились в прошлое, дабы воспрепятствовать невыгодному для них ходу событий. Итак, на протяжении четырех временных периодов (каменный век, средневековье, современность и будущее), разделенных на шесть этапов, необходимо методично и целенаправленно переиначивать историю.







Надо сказать, что каменный век в **Tanktics** правильнее было бы назвать «танковым каменным веком», равно как и любой другой временной период нуждается в этой приставке. Даже в те далекие темные времена, когда танки были еще совсем дикими, жили племенами, охотились на танкомамонтов и добывали огонь с помощью палочки и камешка, в воздухе уже витал грозный образ Злого и Черного.

Не трудно догадаться, что игровую вселенную **Tanktics** заселяют в первую очередь «tankus vulgaris», то бишь по-простому «танки обыкновенные». Но, помимо них, приплетены так называемые Part-o-Matic, которые с удовольствием забирают в свое механическое нутро всевозможный метало-, камне-, овце- и еще бог знает какой лом, выбрасывая потом новехонькие и пахнущие маслом части танков. Ну и последними обитателями мира **Tanktics** следует считать вышеназванных овец, которые отличаются тремя любопытными признаками: а) хорошие овечки полностью покрыты белым пушком, за исключением головы, которая почему-то окрашена в черный цвет; б) все овцы откликаются на одну и ту же кличку — «Flossy» («шелковистая»); в) наконец, эти пушистые и шелковистые создания почему-то притягиваются магнитом. Последний пункт наводит на невеселые мысли о том, что скрыто под шерстью у этих блеющих зверей — чем не сюжет для философской повести «Мечтают ли танки об электрических овцах?»...

Вместо привычного курсора над территорией Танкландии парит некая грозная синяя птица, отличающаяся умом и сообразительностью. В своих цепких лапах этот пернатый удерживает магнит, который запросто может поднять с земли составные части танков, камешки, овец и другие самые разнообразные предметы. Схватив, например, двигатель и скинув его на платформу танка, можно получить уже некое подобие грозной гусеничной машины. Если затем сверху приладить добрую пушку и завершить сие чудо маковкой-радаром, то получится полноценный танк, который будет откликаться на ваши команды и добросовестно выполнять их. Добросовестность сия объясняется тем, что команд можно отдать всего две — двигайся туда-то, да атакуй того-то.

К конструированию любого танка следует подходить творчески. Например, в каждой эпохе может быть найдено до шести различных типов платформ (одна позволяет передвигаться по воде, другая — по снегу, третья — забираться на возвышенности и т.д.), на которые можно поставить один из трех типов двигателей (медленный — с одной выхлопной трубой, средний — с двумя трубами и быстрый — с тремя), затем нагрузить сверху арсеналом вооружения (восемь видов, и опять же в каждой эпохе свой набор) и оживить всю эту груду металла венчиком радара. Впоследствии можно разобрать танк или заменить его отдельные части, например, чтобы преодолеть насыпь или водную преграду.





В это время из «Приемников» (Receivers) будут сыпаться приказы Злого и Черного, направляющие «плохие» танки на вашу кузницу кадров — Part-o-Matic. Совершенно очевидно, что, лишившись ее, вы теряете возможность клепать подкрепление и, оперируя в рамках глобальной стратегии и не размениваясь на мелочи, немедленно проигрываете сражение. С другой стороны, победа будет не за горами, когда все «Приемнички» будут аккуратно сравнены с уровнем ландшафта.

А причем тут овечки? Как ни странно, но именно эти существа используются для раскочегаривания топок Part-o-Matic (вьется в тесной печурке овца). Когда бедное животное попадает в воронку перерабатывающей секции, то процесс изготовления очередного локатора заметно ускоряется. Ну а учитывая масштабы танкостроения в игре, с первых же минут начинается настоящий геноцид белых с черными головами животных.

Вот такая нарисовалась курьезная и беззаботная игра, полностью подпадающая под определение жанра RTS, но с точки зрения привычных канонов — никаким боком к нему не относящаяся. Будем реалистами — **Tanktics** не суждено скинуть со звездных высот блистательный Starcraft или худо-бедно подобраться к нему на расстояние выстрела. Но увидеть игру нужно. Нужно хотя бы потому, что **Tanktics** находится в другом измерении жанра и открыто намекает своим существованием на многогранность и непредсказуемость воплощений стратегий в реальном времени...

СИ

PC, DC | Wild Metal Country

Wild Metal Country

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Gremlin Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
ОНЛАЙН:	www.dma-design.com
ВЫХОД:	23 апреля 1999

Необузданная металлическая страна» — а ведь звучит! И, что гораздо более важно, очень точно передает суть дела.

Вот смотрите — лишенные растительности и вообще каких-либо признаков жизни унылая саванна. Но, тем не менее, она ни на секунду не остается в покое, ибо тишина и безмятежность постоянно разрываются ревом двигателей, свистом снарядов и грохотом взрывов. Местные земли заселены взбешенными боевыми машинами...





Первая ассоциация, которая приходит на ум относительно **Wild Metal Country** — тот же Terminal Velocity, только на поверхности земли. Из более современного в памяти всплывает Incoming.

Wild Metal Country состоит из множества этапов, каждый из которых считается успешно завершенными как только в багаже вашей боевой машины (нечто призрачно напоминающее танк-амфибию) окажутся все Энергетические Ядра (Power Core), припрятанные по окрестностям. Естественно, основная сложность будет заключаться не в поисках этих артефактов, а в планомерном уничтожении туземных боевых машин, которые эти самые артефакты будут оберегать аки зеницу ока. А дикое металлическое племя, будьте уверены, скучать вам не позволит. Допекать будут и дозорные вышки с пулеметами, и минные поля, и невообразимое разнообразие танкообразной техники, и геликоптеры, и... Всего не перечислишь, но за одно могу ручаться — в адреналине, текущем по вашим жилам, крови будет содержаться минимально!

Танк (хм, несколько условное название), который попадет под ваше командование, может быть экипирован всевозможным вооружением, коего в **Wild Metal Country** насчитывается 11 видов. Достаточно лишь подхватить с земли бонусы-боеприпасы, разбросанные чей-то щедрой рукой. Вооружение подразделяется на ракеты (например, стандартные ракеты, с головкой самонаведения, с детектором металла) и мины (например, обычные взрывпакеты, прыгающие мины и др.).

Управление агрегатом довольно необычно. Четыре кнопки позволяют независимо приводить в прямое и реверсивное движение каждую из гусениц. Таким образом, чтобы поехать вперед, необходимо одновременно утопить клавиши «левая гусеница вперед» и «правая гусеница вперед». Для поворота башни вокруг вертикальной оси также предусматриваются две кнопки. Еще две зарезервированы для стрельбы из пушки и выброса мины... Если не считать выбора оружия, то это почти все управление! Хотя, на самом деле, есть и более изощренные режимы и движения, но они явно носят дополнительный характер.



Движок игры не является бешенным прорывом или технологическим откровением a la Incoming. А если говорить совсем откровенно, то он вообще ничем не выдающийся. Единственно его преимущество (оно же первое, оно же последнее) — неплохое количество кадров в секунду на low-end машинах (P133-P166). Впрочем, никаких сногсшибательных спецэффектов при этом не наблюдается.

И, тем не менее, при всей своей визуальной простоте **Wild Metal Country** на уровне демоверсии оставляет весьма приятственное впечатление. Никакого апломба, никакого пафоса — садись и отдыхай, за пару минут разобравшись с управлением и всеми техническими нюансами. Кто посмеет сказать, что такие игры не нужны? В разумных количествах, конечно...



СИ

САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ



Читайте в 3-м номере:

Как писать музыку на компьютере? DJ Грув делится секретами мастерства!

RTS: Стратегическое Евангелие от Шикеля Грубого.

Подари себе ИНТЕРНЕТ сегодня!
Как получить БЕСПЛАТНЫЙ доступ в Интернет!

Самые популярные ХАКЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ.

Тебя достали БАБКИ у подъезда! ХАКЕР поможет избавиться от них.

ВИРУСЫ - УБИЙЦЫ! Шикель Грубый предупреждает!

Первым делом САМОЛЕТЫ.... Обзор АВИАСИМУЛЯТОРОВ.

FAQ: Что такое ГЕМОРРОЙ и как с ним бороться?

В ПРОДАЖЕ С 10 АПРЕЛЯ

Velocity

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, PC, PlayStation 2
ЖАНР:	футуристическая гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Studios
ОНЛАЙН:	www.acclaimnation.com
ВЫХОД:	осень 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Похоже, американский издатель Acclaim, чьи дела сейчас находятся на подъеме, после некоторых раздумий принял решение о штурме новой игровой консоли Dreamcast, обладающей огромным нераскрытым потенциалом. Штурмовать, естественно, Acclaim его будет с помощью игровой продукции своих разработчиков. Надо сказать, что эта самая продукция, выпускаемая и поныне на другие платформы, практически всегда вызывала массу пересудов, и к однозначному решению придти всегда было очень сложно. Взять тот же Turok или Extreme-G. Очень многим оба эти продукта пришлись по душе, хотя на самом деле, если их оценивать объективно, можно найти массу самых различных недостатков (и это мягко говоря).

Выходя на новый рынок, Acclaim готовит сразу несколько проектов, главным из которых станет качественно новая футуристическая трюковая гонка-леталка под рабочим названием **Velocity**. Создает ее английская команда Criterion. Заметьте, не Probe Entertainment, творец (с позволения сказать) обеих частей Extreme-G , и не Iguana, приобретшие уже определенную репутацию (как и их партнер-издатель). Об их возможностях все известно, но вот Criterion вполне может преподнести всем нам большой сюрприз. Причем в хорошем смысле этого слова.

Итак, **Velocity** — игра, объединяющая в себе черты сразу нескольких продуктов, таких как Streak, Psybadek и Cool Boarders, при этом являясь совершенно свежей и не похожей на всю эту троицу. А что самое важное — лишенная их основных недостатков, обладая при этом массой достоинств.

В первую очередь **Velocity** стремится накормить нас своим действительно потрясающим графическим оформлением и тучей спецэффектов. Скажем прямо (и никак не криво), такой подход очень напоминает нам нашу любимую Acclaim, чью костлявую руку в такие моменты отчетливо становится видно за спиной готовящегося продукта. Хорошая графика — это хорошо, но неплохо бы и игровым процессом похвастаться. К счастью, по свидетельству очевидцев, и здесь Criterion, судя по всему, преуспела, а потому не только прекраснейший визуальный ряд может привлечь внимание игрока.









Velocity представляет собой новый вариант футуристических гонок. Средством передвижения здесь является такая интересная штука, как хуверборд (hoverboard), представляющая собой доску вроде сноубордистской, только с прикрепленными к ней реактивными двигателями и встроенной антигравитационной подушкой. Делятся доски на три категории: turbo, stunt и impact, и от выбора одной из них напрямую зависит ваш результат и рекомендуемый стиль катания. Доска stunt обладает прекрасной маневренностью и позволяет выполнять самые головоломные трюки. Turbo сделана с упором на достижение максимально возможной скорости, а impact подойдет самым бескомпромиссным хувербордистам, норовящими вытолкнуть противника с трассы. Такое, кстати, будет в порядке вещей, а значит мы можем отметить и ощутимое присутствие идей Road Rash во всем этом коктейле под названием **Velocity**. Вас никто не накажет за сильный удар, нанесенный обгоняющему вас конкуренту, за жесткое отпихивание непонравившегося соперника. Это в порядке вещей. Вот только стрельбы можете не ждать — все выяснения отношений дальше рукопашной не идут.

Все заезды проходят по навороченнейшим трассам отдаленного будущего нашей планеты, как будто специально приспособленных под такого рода зрелище. Многие из них проложены по городам, например, через Нью-Йорк или Лондон. На современные их образцы они, заметим, нисколько похожи не будут. Это мир стекла и пластика, мир огромных небоскребов, среди которых скромно примостились образцы архитектуры прошлого — Биг Бен, Импайр Стейт Билдинг и прочие. Думается, посмотреть на все это будет весьма любопытно. Все имеющиеся трассы продуманы чуть ли не до мелочей в плане дизайна, каждая включает в себя несколько маршрутов и имеет более или менее четкую ориентированность на какой-либо вид соревнований. Да, ведь ховербординг в изображении Criterion будет делиться на несколько своих разновидностей с рядом значительных отличий и оригинальных свойств. Всего таких разновидностей ожидается не менее семи штук, одной из которых точно станет вариант гонок по заранее спроектированной игроком трассе. А значит будем ждать толкового их редактора.

Немалую роль в **Velocity** играет и выбор персонажа. Их всего девять, причем каждый довольно-таки индивидуален, обладает неповторимым «стилем катания» и имеет свой набор головокружительных трюков. Причем в данной игре, по свидетельствам разработчиков, трюки играют гораздо большую роль, чем обыкновенный повод для демонстрации графических возможностей игры. Именно способности к трюкачеству и имеющийся набор stunt`ов откроют гонщику дополнительные возможности для обгона противников и преодоления встречающихся на пути препятствий. К тому же за счет этого будет осуществляться уравновешивание всех персонажей и, соответственно, баланс игрового процесса. И теперь далеко не все зависит от изначально указанных данных героя, показателей скорости, силы, маневренности. Интересно посмотреть, как такая нетрадиционная балансировка удастся создателям **Velocity**. Мы ведь помним, что частенько именно баланс и был одной из основных проблем некоторых Acclaim`овских проектов.

С графикой у нас все ясно — этому аспекту, как всегда, Acclaim`овцы уделяют особое внимание, и **Velocity** не будет выглядеть тускло и слабо на фоне других Dreamcast`овских продуктов. И можно сказать даже больше. Люди, видевшие игру своими глазами, заявляют, что продукту Criterion вполне по силам опередить в плане качества графического оформления, например, даже Sonic Adventure. Заявления смелые, но не исключено, что правдивые. **Velocity**, действительно, даже со скриншотов поражает детализацией трасс и участников соревнований, прекрасно подобранным окружением и прочими маленькими и большими радостями возможностей Dreamcast. И, как говорят, при всем при этом движок никогда не будет выдавать меньше 30 кадров в секунду, сколько бы много объектов ни находилось на экране одновременно. Даже при игре вчетвером.

В общем, несмотря даже на то, что к созданию **Velocity** прикладывает руку Acclaim, от этой игры смело можно ждать хороших результатов. Похоже, Criterion создает действительно серьезный и многообещающий продукт, делающий заявку на лидерство в своей особой категории. Остается только дождаться выхода Dreamcast в Европе и Америке и, наконец, увидеть, что могут противопоставить японским разработчикам создатели игрушек западные.

СИ













Grandia

ПЛАТФОРМА:	PS
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Game Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Game Arts
ОНЛАЙН:	www.gamearts.co.jp
ВЫХОД:	24 июня 1999

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

В бытность уже канувшего в лету Saturn'a компания Game Arts, известная всем обладателям приставки от Sega по замечательным ролевым играм серии Lunar, объявила о скором выходе занимательной и самой технически навороченной RPG под названием **Grandia**. Объявление это совпало по времени с анонсированием проекта другой небезызвестной японской команды Square — Final Fantasy VII.

«Убийца Final Fantasy!» — вот как называли эту игру в прессе. Результат заставил себя ждать о-о-очень долго — проект бессовестно опаздывал, откладывался и подоспел, в общем-то, уже к самым похоронам приставки. Правда, надо отдать должное разработчикам — игра, занимающая целых два компакт диска, получилась очень хорошей, однако, до уровня Final Fantasy уже не смогла дотянуть. Game Arts оскорбились в своих чувствах, ибо их самый значительный проект немного не успел на поезд (Saturn — RIP) и решили выпустить версию для фаворита рынка — Playstation.



Сюжет не блистает особой новизной и оригинальностью. Давным-давно, когда люди еще не установили мирового господства, могущественная раса правила планетой. По никому не известной причине они возвели огромную стену, которая разделила мир пополам. Затем эти высшие существа претерпели удивительную метаморфозу и, скинув оковы бренного тела, превратились в создания из света и мысли.





Тем временем в обеих частях света зародилась жизнь. С одной стороны стены жил человек, с другой — раса ужасных и жестоких рогатых монстров. Люди постигали тайны технологии и механики, создали сильное правительство, а оно, в свою очередь, образовало могучую армию. Монстры же исследовали магию и религию.

Главный злодей игры — Генерал Баал возглавлял человеческое войско, которое под его руководством исследовало доступный мир в поисках крупиц магии и технологии, которые привели бы к затерянной древней столице — Аренто и ее секретам.



Судьба распорядилась, чтобы пятнадцатилетний мальчик по имени Джастин и его друзья Сью и Фина узнали о плане генерала Баала и решили опередить безумца и его лакеев в поисках секретов Древних правителей планеты.

Как вы смогли убедиться, сюжет достаточно стандартен, однако его интеграция в игровой процесс и графически-музыкальное оформление создают удивительную игру, которая намного опережает многие творения конкурентов. Как и в другом проекте Game Arts под названием Lunar, взаимоотношения героев играют здесь ключевую роль. Все действующие лица создают о себе именно такое впечатление, которое возникло у вас о них при первой встречи — злодеи, естественно, злые, а положительные персонажи прямо-таки излучают доброту. В целях достижения наибольшего «родства» часть особо важных героев озвучена профессиональными актерами, что, несомненно, придает дополнительный драматизм происходящему. Красочный мир, в котором разворачиваются действия, сразу же поражает воображение игрока и становится для него родным. Говоря проще, захватывающая атмосфера — залог успеха любой RPG.

В вашей компании будет всего 4 персонажа. Некоторые могут возмутиться, что, дескать, это ограничивает игру. Да, с какой-то стороны это так, но зато вы будете знать о героях абсолютно все, выучите все заклинания и специальные приемы, чего достигнуть в Final Fantasy было очень сложно.



В отличие от выше названной RPG, мир **Grandia** теплый и добрый. Каждый городок имеет отличительный стиль архитектуры и просто светится яркими красками, заставит вас исследовать все закутки в поисках многочисленных тайников. Поразительное внимание к деталям заслуживает отдельного упоминания, иногда возникающие бесцельные шатания по окрестностям в поисках ключа к загадке не будут так сильно действовать на нервы, ибо можно будет заняться осмотром достопримечательностей:). Кроме того, наличие огромного числа секретов и объектов для неустанного поиска делают игру воистину гигантской — 60 с лишним часов непрерывного сидения перед экранам обещается... разработчиками.



Поговорим же о технической стороне **Grandia**. На Saturn'e это была одна из самых впечатляющих игр. Графика трехмерная, вид сверху, а любая местность, где разворачиваются события, затекстурирована донельзя. Saturn позволял при этом вращать камеру и останавливать ее под ЛЮБЫМ углом, однако, есть сомнения, что Grandia на Playstation сможет делать то же самое. Это позволяет размещать тайники, секретные проходы и другие интересные штучки в самых неожиданных местах, заглянуть в которые можно только при определенном повороте камеры. Стоит, однако, переусердствовать с перемещением точки обзора, и вы потеряетесь. Тут на помощь приходит компас, который всегда подскажет нужное направление.





В подземельях, замках и других потенциально опасных местах бродят толпы врагов, которых видно еще до начала боя в отличие от Final Fantasy, и позволяет их избежать без конфронтации. Битва же происходит с использованием двухмерного вида сбоку. Система является гибридом Lunar и Final Fantasy — бой идет в реальном времени, которое приостанавливается на время ввода команд. При планировании атаки стоит учитывать дистанцию до противника, а также тот факт, что все четыре героя могут наносить удар одновременно, а это в свою очередь делает битвы непродолжительными. Заклинания эффективны и функциональны, но далеко не так красивы, как в творении Square, зато не требуется 10 минут на просмотр «Я-вызываю-с-орбиты-Земли-дракона-чтобы-изничтожить-врага».



Всего четыре героя в вашем распоряжении, но каждый обладает большим количеством доступных заклинаний, которые по ходу получения опыта становятся все мощнее и интереснее, несколько элементов в конечном итоге можно объединить для получения самой сильной магии. Кроме того, персонажи используют различные боевые навыки, которые также улучшаются с получением опыта и начинают взаимодействовать с заклинаниями.

Теперь хочется подвести итог. **Grandia** заметно выделяется на фоне остальных RPG, здесь сочетается великолепная графика с отличными видео вставками, а звуковое оформление просто бесподобно, впрочем композиторы Game Arts всегда «делали» отличную музыку. На Saturn'e игра добилась определенного успеха, к сожалению, **Grandia** несколько опоздала. Game Arts правильно поступила, анонсировав эту RPG для Playstation, так как приставка до сих пор успешно продается. Во многом превосходя Final Fantasy VII, игра имеет все шансы на успех на новой платформе, а, кроме того, **Grandia** обещают перевести на английский, чего не удостоилась версия для Saturn'a. Подождем — увидим?



СИ

Legend of Mana

ПЛАТФОРМА:	PS
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Square
РАЗРАБОТЧИК:	Square
ОНЛАЙН:	www.squaresoft.com
ВЫХОД:	лето 1999

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Японский разработчик Square не нуждается в представлении. Имея за плечами мега хит — Final Fantasy, компания известна любому. Последнее творение — Final Fantasy VII — было продано многомиллионным тиражом по всему миру, а SONY смогла под это дело заставить публику накупить много-много серенький коробочек, известных в народе как Playstation.





Естественно, не Final Fantasy единым жива Square. Saga Frontier, Parasite Eve, Final Fantasy Tactics, конечно, хорошие, достойные игры, однако, фанаты ждут другого. Продолжений хитов бытности Super Nintendo — Chrono Trigger'и Secret of Mana. И хотя первая из названных RPG пока не спешит «продолжаться», Seiken Densetsu (Secret of Mana на английском) удостоилась новой жизни на Playstation. Вообще-то, это будет уже четвертая часть супер популярного в Японии сериала. Как водится, первая игра была переведена и выпущена в США и Европе, однако, дальше этого дело не пошло. Так что четвертая станет второй для всех, кто не говорит по-японски. Смею всех успокоить — сценарий в любой части Seiken Densetsu обособлен — общее лишь место действия и особенности игрового процесса.

Слух о готовящейся **Legend of Mana** (Seiken Densetsu 4) ходит уже очень давно. В целях подогрева интереса общественности Square опубликовала во многих японских игровых журналах рекламу безымянного проекта. По фотографиям можно было догадаться, что это, конечно же, долгожданная четвертая Мана. Но «признались» разработчики только на прошедшей в конце марта Tokio Game Show (Токийская выставка достижений игрового хозяйства). Переполоху это объявление наделало еще до начала выставки, ибо за закрытыми дверями была показана неиграбельная демо-версия игры, а официальная презентация состоялась лишь три дня спустя — служба «нагнетания внимания и запудривания мозгов» у Square работает почти так же хорошо, как у Nintendo:).

Сразу хочется отметить, что демка **Legend of Mana** достанется абсолютно бесплатно всем, кто купит Saga Frontier 2, которая выходит в Японии первого апреля.

Что такое Seiken Densetsu? Типичная ролевая игра с обилием элементов экшен, большим количеством загадок и отличным сюжетом. Нетипичных моментов, собственно говоря, два. Первый заключается в том, что Square не часто делает экшен RPG, т.е. такие, где бои происходят в реальном времени. Как только герои (их в вашей команде всего может быть трое и их состав по ходу игры обычно не меняется) встречают врагов, сразу начинается битва. Вид на происходящее сверху как в самой игре, так и во время сражений. Выползают показатели здоровья и небольшой таймер, показывающий необходимое время для нанесения удара, при этом все (игрок и оппоненты) вольны перемещаться в любое место экрана, уклоняться от атак и т.п.

Второе — оформление меню выбора обмундирования, магии, инвентаря и других функций. В привычных ролевых играх все эти команды вынесены на отдельный экран. Здесь же в целях ускорения процесса при нажатии определенной кнопки появляются прямо поверх происходящего список оружия, закодированного не по названию, а по отличительному рисунку, и другие необходимые менюшки, в отличие от всплывающих бесконечных «окошек» той же Final Fantasy. Является ли это улучшением? Скорее упрощением, к которому быстро привыкаешь, но не покидает ощущение, что с использованием привычного способа выбора обмундирования, количество доступных в игре предметов можно было бы существенно расширить, сделав игру длиннее. На любителя, короче говоря.



В **Legend of Mana** будет только двухмерная графика, причем все фоны будут прорисованы ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО вручную, что придает игре непередаваемое словами очарование и ощущение доброй сказки. И хотя все произведения Square славятся замечательным визуальным рядом, мы все уже, по-моему, несколько устали от сгенерированной на компьютере графики. Огромные боссы дополняют картину происходящего, а отличная музыка поможет играющему проникнуться сказочной атмосферой. Square умело «эксплуатирует» Playstation для достижения очередного успеха.

К сожалению, Seiken Densetsu 4, в отличие от остальных частей серии, пока не позволяет нескольким игрокам участвовать в приключении — что, конечно, огорчит многочисленных фанатов. Зато позволяется выбрать пол героя/героини, а это, в свою очередь, отразится на различных ключевых моментах игры.



В заключение хочется сказать, что Secret of Mana, возможно, вторая самая успешная серия RPG от Square, поэтому все ждут ее рождения на Playstation, ждем и мы в том числе уже летом этого года.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	глобальная turn-based стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, Win'95/98/NT
ОНЛАЙН:	www.activision.com/games/civilization/
АЛЬТЕРНАТИВА:	Civilization, Alpha Centauri

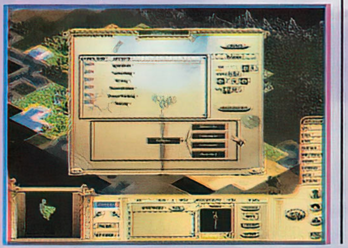
Civilization: Call to Power

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Activision доказала, что способна создать отличную Civilization и без всякой помощи со стороны Sid Meier & Co. А вот что получится у восстановленной в своих правах Microprose без участия гения из Firaxis - еще очень большой вопрос.

Вот, наконец, мы и дождались выхода **Civilization: Call to Power** от Activision. На этом я мог бы со спокойной совестью завершить столь удачно начатую статью, поскольку максимум информации содержится в самом названии игры. Точнее, в первом слове этого названия — Civilization. Это — та самая старая добрая «цивуха», слегка обновленная новыми аспектами игрового процесса и облагороженная новой графикой. Общеизвестно, что Activision не стала изобретать велосипед и использовала не только лицензию на сверхпопулярную торговую марку, но и идею, открытую некогда Сидом Мейером. Говорить о том, хорошо это или плохо, смысла не имеет, поскольку иначе сделать было попросту невозможно. Не продолжение Civilization, но блестящий римейк, которому будет сложновато найти равных по масштабу. Именно поэтому мы не сможем сравнить **Call to Power** с Alpha Centauri. Игры, мягко говоря, разные. Примерно, как Warcraft II и Command&Conquer. Преуменьшить заслуги Activision также невозможно. По крайней мере, я сильно сомневаюсь, что





Firaxis Games во главе с Мейером смогли бы сделать лучше. Увеличить и без того многоплановую игру, не нарушая баланса — это действительно значительное достижение. Игра получилась необычайно качественная, необычайно интересная и очень глубокая. За те несколько дней, которые нам удалось провести с игрой с того момента, как Activision прислала заветную коробку, и до завершения работы над номером, нам удалось увидеть в **Call to Power** очень многое. Но при этом далеко не все.

Итак, Civilization... Как и раньше, нам предстоит развить свою цивилизацию. Причем не абстрактную, а вполне реальную. Нам на выбор предлагается аж 41 цивилизация, однако, принцип авторского подхода к их выбору остается не вполне понятным. К примеру, в **Call to Power** существуют целых две американские цивилизации. Кроме шуток. Конечно, в самой игре столкновение аборигенов американского континента и «как бы» колонистов смотрится более естественно (по крайней мере, забавно), но в самом начале это удивляет. Сложно также не обратить внимания на канадскую, бразильскую, мексиканскую цивилизации, цивилизации Никарагуа и острова Ямайка. Конечно, преувеличенное внимание разработчиков к западному полушарию и Европе можно легко объяснить — игра будет продаваться именно там, но все же, если исходить из позиций реалистичности или, скорее, историчности, было бы разумнее вспомнить хотя бы одну из древних цивилизаций. Но оставим мелкие придирки, поскольку, на самом деле, нам есть из чего выбрать.

Существуют четыре варианта окончания игры. Три из них ведут к победе. Можно просто уничтожить всех своих оппонентов. Сделать это, впрочем, не так-то просто. Помимо военной мощи следует также обладать ангельским терпением, поскольку компьютерные противники становятся особенно опасны, когда кажется, что от них уже ничего и не осталось. Партизанская война выгоднее, она требует меньше ресурсов и способна доставить неожиданно разросшейся империи немало хлопот. Но об этом чуть позже. Второй способ победы — контакт с внеземными цивилизациями. То бишь, сугубо научный. Третий — самый прагматичный и в то же время эфемерный. Требуется всего лишь дожить до 3000 года и набрать при этом наибольшее количество очков.

Начинается игра очень традиционно. Маленькая фигурка поселенца посреди черного океана неизвестности. Это — тот самый минимум, необходимый для того чтобы превратить дикое племя в высокотехнологичную цивилизацию. События, между тем, развиваются стремительно. Несколько городов, первые науки, первые отряды, исследующие близлежащую территорию, первые контакты с соседями, первые победы и разочарования. Дальше больше: революции, войны, торговля... И, что самое удивительное, ассоциации с Civilization от Сида Мейера возникают лишь на уровне таких примитивных перечислений. Похожи лишь общие очертания, общее направление и общая идея. Все остальное — другое.

Основная игровая единица в **Call to Power** — город. Прежде всего стоит всегда помнить о том, что в них живут люди. Представьте себе, они являются источником постоянного дохода, они добывают ресурсы и только от них зависит время, которое мы затрачиваем на производство юнитов. Мы можем влиять на качество работы нашего населения, увеличивая и уменьшая рабочий день, рацион и заработную плату. При этом существует некий уровень, при котором люди просто-напросто отказываются пахать на благо отечества и нагло бастуют вплоть до изменения внутренней политики или применения грубой силы. В разных формах правления этот уровень разный. Мы также можем специализировать часть горожан, превратив их в шутов, которые будут веселить пролетариат, ученых, которые будут ускорять научные исследования, торговцев, которые увеличат денежный доход, и работников. О последних стоило бы рассказать более подробно.

Если раньше дороги, фермы и аэродромы и пр. строились поселенцами и инженерами, то теперь этим занимаются пресловутые работники. Все очень просто: делаем часть горожан работниками, выбираем тип хозяйственных работ, выбираем для них место и терпеливо ждем определенное количество ходов. Не то что бы очень удобно, но зато вполне реалистично.

Вернемся к нашим городам, точнее, к его жителям, которые, как было сказано, помимо всего прочего добывают ресурсы. Ресурсы в **Civilization: Call to Power** бывают четырех типов: еда, золото, продукты и товары. Прошу прощения, если оскорбил чей-то слух столь прямым переводом, просто не хотелось бы случайно изменить смысл терминов, изобретенных Activision. С едой и золотом, думаю, все понятно. Продукты — это такой слегка абстрактный ресурс, благодаря которому строятся юниты, здания и чудеса света. Товары — это разнообразные полезные ископаемые, шкуры животных или какие-нибудь специфические растения... Табак, к примеру. Количество добываемых ресурсов напрямую зависит от месторасположения города. Скажем, если город находится рядом с рекой, то горожане









ДОСТОИНСТВА
Очень много нового, улучшенный игровой баланс, увеличенное время игры.

НЕДОСТАТКИ
Отсутствует карта Земли и сценарии.

РЕЗЮМЕ
Гениальная идея получила достойное продолжение. Если это римейк, то самый лучший из всех, что были когда-либо созданы.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



получат больше пищи, в горах и лесах, как выясняется, больше продуктов, а товары обозначены в виде соответствующих значков на самой местности.

Каждое строение в городе выполняет свои функции. Увеличивает добычу какого-либо ресурса, укрепляет город или, скажем, просто радует горожан, что также очень важно. Остались чудеса света, которые выполняют какие-либо универсальные функции. В целом в отношении строительства почти ничего не изменилось.

Вся игра разделена на четыре эпохи. Эпохи эти, впрочем, мало зависят от времени, скорее, они символизируют культурную и техническую степень развития цивилизации. Древность, Ренессанс, Современность, Генетическая Эпоха и, наконец, Золотая Эпоха. С переходом в новое время меняется внешний облик городов, происходит нечто вроде революции. Если раньше отношение граждан цивилизации к своему правителю выражалось в очередном upgrade в тронной комнате, то теперь они совершаются в городе. Пять монументов, которые можно рассмотреть поближе, никакого функционального значения не несут, просто приятно разнообразят игровой процесс.

Отныне города можно строить не только на суше. И, кстати говоря, не только на море. В этом отношении **Civilization: Call to Power** превзошла Alpha Centauri. Стало доступно строительство городов в космосе. Ура! Космос, кстати, выглядит в высшей степени невзрачно. Полупрозрачная однотонная дымка облаков, по которой ползают юниты, не впечатляет. Однако сам факт существования еще одного полноценного... гм... измерения не может не радовать.



Простые войны в **Call to Power** — явление редкое. Это достаточно скучное и утомительное занятие, на которое приходится расходовать огромные средства, тем не менее, достаточно популярно среди компьютерных противников. Войны выглядят как ряд мелких стычек, которые обычного человека через некоторое время просто утомляют. Бывает, конечно, по-другому. Случаются глобальные сражения, которые могут так или иначе повлиять на ход истории в целом. В них могут быть замешаны сразу несколько цивилизаций, политические отношения между которыми в таких ситуациях, как правило, сильно запутаны. Впрочем, все это большая редкость. И, что самое главное, увидеть подробности этих сражений довольно-таки сложно, благодаря слегка преувеличенному воздействию fog of war. Поэтому многое приходится домысливать и допридумывать. Это же, наверное, и большое достоинство **Call to Power**, поскольку в последнее время в играх наметилась странная тенденция лишать нас возможности подумать о судьбе главных героев, о каких-либо сюжетных тонкостях или просто чего-то не понять. Теперь все просто, доступно и прямолинейно. В большинстве игр исчезла интрига, тайна, то, что так привлекало нас раньше... Впрочем, это уже другая тема для разговора.



С другой стороны, Activision предлагает нам вести и не вполне обычные войны. Экологические, идеологические, экономические... К примеру, охотник за рабами может поработить поселенцев, которые в этом случае будут работать на вас. Аболиционист, напротив, обладает способностью освобождать рабов в городах противника и даже устраивать революции под соответствующими лозунгами. Священник вообще оказался исключительно подлым юнитом. Продажа индульгенций, нахальное выпрашивание денег, а также распространение гнусных мифов, от которых темный пролетариат незамедлительно впадает в уныние, — бороться со всем этим практически невозможно. Стоит лишь объявить войну цивилизации, пославшей священника, как граждане города, подвергшегося идеологической обработке, сильно по этому поводу переживают и оттого уклоняются от своих прямых обязанностей. Кибер-ниндзя, экотеррористы и шпионы, появляющиеся в более поздних эпохах, также способны отравить жизнь цивилизации.

Об искусственном интеллекте говорить довольно-таки сложно. По крайней мере, играть интересно даже на самом простом уровне сложности, а это многое значит. Противники охотно используют нетрадиционные военные средства, знают, когда нужно договариваться о мирных соглашениях и расторгать их. От союзников могут поступать многочисленные просьбы, торговые и политические предложения. На самом сложном уровне играть просто невозможно. Каж-





дый ход приходится анализировать ситуацию, штудировать описания на предмет статистической информации и ломать голову даже над самым незначительным действием оппонента. Причем всего этого мало, многое зависит от элементарной удачи, которая на таком уровне сложности склонна больше изменять игроку.

Ветвящееся дерево наук способно удивить хотя бы хорошо продуманными технологиями будущего. В отличие от той же Alpha Centauri, в которой разобраться в смысловом содержании терминов было практически невозможно, в **Call to Power** все понятно и доступно.

О графике складываются очень неоднозначные впечатления. Хорошие, но неоднозначные. Действительно очень качественная прорисовка ландшафта и действительно детальная анимация позволяют назвать **Civilization: Call to Power** красивой игрой, но не больше того. Alpha Centauri в свое время обвиняли в том, что разработчики не использовали весь потенциал трехмерности. В **Call to Power** трехмерности вообще нет. Привычная и вполне функциональная изометрия вожделенное 3D, к сожалению, заменить не способно. Сказать, впрочем, что двухмерность портит игровой процесс, никак нельзя. Существует возмож-



ность увеличения. Отдельного внимания заслуживают ролики, эффектные и красивые. Немного смешит схематичность в графике. К примеру, если включить опцию «анимированные торговые пути», будет видно, как из одного города в другой весело и очень быстро перелетают слоны. Выстрелы, взрывы и прочие спецэффекты сделаны очень аккуратно и симпатично.

Интерфейс достоин самой высокой оценки. Все просто, понятно, наглядно и функционально. И, вместе с тем, красиво и стильно. Правда, режимов микро- и макроменеджмента, о которых говорилось ранее, в игре нет, но они там, в принципе, и не нужны.

Очень многого в **Call to Power** не хватает — хотелось бы, чтобы это прозвучало, как комплимент разработчикам. Прежде всего, где реальная карта Земли?! Где дополнительные сценарии?! Где хотя бы традиционный редактор сценариев?! На страничке, посвященной **Civilization: Call to Power**, разработчики, конечно же, обещают, что в скором времени появятся и сценарии и редактор, но что мешало включить их в игру? Неужели было мало времени? Остается только надеяться, что в скором времени мы все-таки сможем поиграть на карте Земли...

В целом игрушка получилась классная. Глубокая, захватывающая и динамичная, несмотря на всю ее пошаговость. Восхищает подход разработчиков, которые ухитрились сделать чуть ли ни больше, чем от них требовалось. Вот только мучает меня один вопрос: что Activision будет делать дальше? Все-таки в руках компании лицензия на торговую марку самой Civilization...

СИ

Думаю, многим нашим читателям было бы любопытно сравнить старую Civilization от Сида Мейера, Civilization II и, наконец, обсуждаемую Civilization: Call to Power. Для них приводится эта таблица:

	Civilization: Call to Power	Civilization II	Civilization
Время	7000 лет	6020 лет	6020 лет
Количество юнитов	67	51	21
Количество построек в городах	72	38	20
Количество наук и открытий	112	89	68
Количество чудес света	35	28	21
Специальные юниты, предназначенные для ведения «партизанских» войн	есть	нет	нет
Возможность строительства городов в космосе и под водой	есть	нет	нет
Футуристические науки	есть	нет	нет
Детализированное управление городом	есть	нет	нет
Режим многопользовательской игры	включен	только с add-on'ом Gold Ed.	только с add-on'ом CivNet

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Inforgames
РАЗРАБОТЧИК:	Inforgames
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133(66), 16(32) MB RAM, 2Mb Video RAM
ОНЛАЙН:	www.silver-game.com
ВЫХОД:	март 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Final Fantasy, Take no prisoners, Nox

Silver

Юрий ПОМОРЦЕВ
и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Французский ответ на японские (читай - Final Fantasy) RPG получился на редкость удачным. Хотя это совсем не Baldur's Gate

Говорят, что первое впечатление бывает самым верным. Так оно или нет на самом деле, но для **Silver** вернее эпитета не подобрать. Главный козырь игры, ее основная черта — это мастерская реализация, причем ощущение профессиональной выделки появляется с первых же минут знакомства с игрой и, что удивительно, не пропадает даже после финального боя.

Впрочем, большие глаза, полные изумления, примут свою обычную форму, когда станет известно, что разработкой **Silver** занималась немолодая и почтенная команда Infogrames. Вот уж у кого, у кого, а у Infogrames достаточно опыта по части создания трехмерных приключенческих игр. Про трилогию Aline In The Dark, ставшую непреходящей классикой, даже и напоминать не нужно. Ну а что **Silver**? Silver является классической аркадой с вкраплением искрометных частичек RPG и adventure, выполненной на острие теперешних игровых технологий. Ну а теперь позвольте, уважаемые, перейти от общих слов к животрепещущим подробностям.



КОГДА УВОДЯТ ЛЮБОВЬ...

Интрига игры замешана на самом ясном и самом сильном чувстве, которое может испытать человек. На чувстве голода.

Ладно, шутки в сторону — ведь на землях далекой страны Джаррах разыгралась настоящая драма. У бесстрашного героя по имени Давид выкрали красавицу жену Дженнифер, которую он любил пуще жизни (вот оно, то самое прекрасное и самое возвышенное чувство!). Благородный юноша немедленно отправился на поиски возлюбленной, готовый мечом и магией прокладывать дорогу через несметные легионы врагов.

Черные тучи сгущались над судьбой прекрасной Дженнифер. Мало кто знал о настоящей подоплеке мрачных событий, начало которым положил бессердечный тиран Сильвер. Деспот украл юное создание отнюдь не для собственных утех, а дабы принести несчастную в жертву богу хаоса Апокалипсису.

Для выполнения зловещих планов Сильверу требовалось ровно сто жертв.

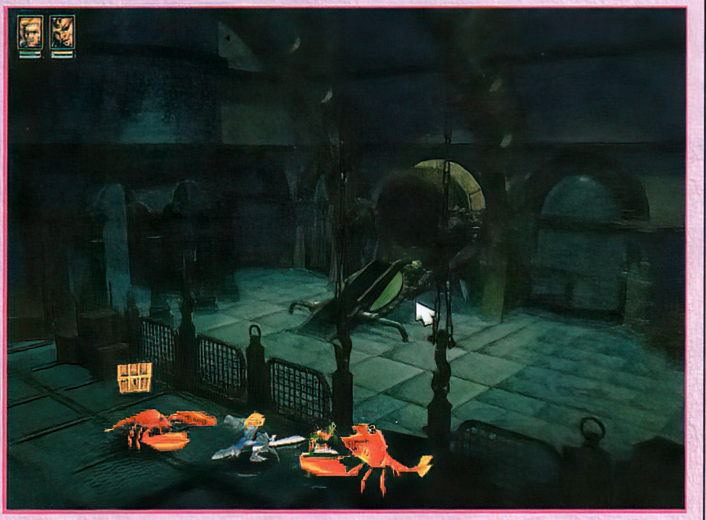


От мудрецов Давид узнал, что справиться со злом возможно с помощью восьми волшебных сфер, каждая из которых символизирует какую-то природную стихию. Но все бы было просто и легко, если бы эти сферы были спрятаны в одном месте, пускай даже охраняемом всеми силами зла. Так нет, по жестокой прихоти судьбы они были развеяны по землям Джаррах, и для того, чтобы собрать их, требовалось изрядно постранствовать. Но разве для влюбленных существуют расстояния? Заручившись поддержкой своего деда — мастера боя на мечах, — Давид немедленно отправился в опасные странствия.

Забегая вперед, скажем, что несмотря на тот апломб, с которым преподнесен сюжет **Silver**, игра отнюдь не мрачна, а напротив, пропитана легким юмором и тонкой иронией. Ну хотя бы чего стоят пузато-длинноносые создания на тонких ножках, отдаленно напоминающие бройлерных цыплят-переростков! Ну при всем желании нельзя смотреть на их суетливую беготню без улыбки. Разумеется, есть и менее комичные противники и даже совсем не комичные, но все равно общая атмосфера игры ну никак не тянет на атмосферу триллера или фильма ужасов. Эй, а кто сказал, что это плохо?

КРАСОТА — ЭТО СТРАШНАЯ СИЛА

Технологически **Silver** выполнен следующим образом — на заранее обсчитанных бэкграундах живут и здравствуют трехмерные персонажи. Но главное не это. Главное то, что все это отчаянно красиво и, несомненно, порадует взгляд даже самого искушенного ценителя прекрасного. Бэкграунды не только в высшей степени детализованы, но и напичканы всевозможной анимацией — то пролетит птица над мерно колышущимися волнами безмятежного моря, то блеснет в прозрачной воде шаловливый солнечный лучик, то устремится ввысь пламя костра... Но это еще полдела — дополнительно оживляют окружающий интерьер различные персонажи, которые просто слоняются по улицам и глазеют по сторонам или, наоборот, спешат куда-то по срочным делам, устремив взгляд себе под ноги. К величайшему сожалению, все эти персонажи не могут завести или поддержать беседу, или даже просто поприветствовать наших героев. Тем не менее, их появление существенно оживляет даже самый анимированный бэкграунд.



Продолжаем услаждать взгляд, перенеся свое внимание на персонажей. Движок **Silver** обсчитывает трехмерные модели, используя при этом либо программный рендеринг, либо аппаратный. Но даже в самом неблагоприятном раскладе, когда используется программный обсчет, персонажи выглядят на пять баллов по пятибалльной шкале. С ускорителем — на десять. За что такие высокие оценки? В первую очередь за анимацию и во вторую — за спецэффекты, которые не теряют своей привлекательности даже при отсутствии акселератора. Можно оставить в стороне то, что в зависимости от удаления фигурки персонажей масштабируются, можно не принимать во внимание их высокую детализацию, но упустить плавные и реалистичные движения вкупе с яркими и броскими эффектами, в том числе и с сочным звуковым оформлением, невозможно, если хотя бы иногда поглядывать на экран и изредка включать колонки.

Движок игры не успевает отдыхать — ведь все сюжетно-лирические вставки, которые происходят чуть ли не на каждом экране, выполнены с его использованием. Возникает вопрос, насколько это оправдано, ведь пререндеренные ролики покрасивше будут... Оправдано, не сомневайтесь — за счет такого подхода возникает чувство редкостной гармонии, ведь обилие вставок высокого качества, чередующихся с обычной игровой графикой, запросто могут разрушить атмосферу игры. А в данном случае все «безобразно, но единообразно»!

ОСОБЕННОСТИ ДЖАРРАХСКОГО МОРДОБОЯ

Много лестных слов прозвучало в адрес профессионального исполнения **Silver**. Пора бы подкрепить их игровыми примерами, чем мы и займемся.

Начнем по порядку, направляя свой взор к самому началу игры. Управление реализовано настолько просто, что запутаться нет никакой возможности, даже если очень постараться. Указал мышкой нужную точку маршрута, задал легким щелчком начальную скорость — и герой важно отправится в указанное место. Два щелчка — и герой уже побежит, сверкая пятками. Если кто-то сумеет придумать более простой интерфейс — то милости просим!

На первом же экране дед Давида, исполняя роль завуалированного туториала, обучит своего «черезпоколенного» отпрыска основам боя на мечах. Как окажется, для нанесения удара достаточно, удерживая ctrl, ткнуть в левую кнопку с одновременным движением мыши в одну из четырех сторон. Правая кнопка, нажатая с ctrl, позволяет отпрыгнуть назад. Быть может, на словах все звучит несколько запутанно, но на деле оказывается более чем просто.

ДОСТОИНСТВА

Графическая броскость, простота осваивания, океан динамики и просто высочайшее качество исполнения.

НЕДОСТАТКИ

Солидно упрощенный геймплей, отсутствие мультиплейера.

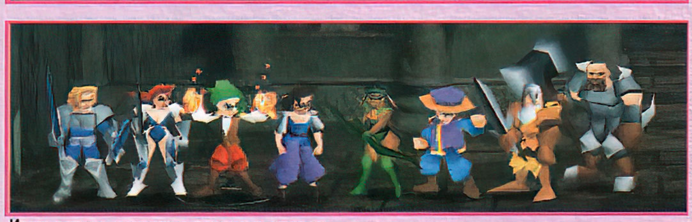
РЕЗЮМЕ

Идеальный вариант для релаксации и набора положительных эмоций.

7.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1,5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS



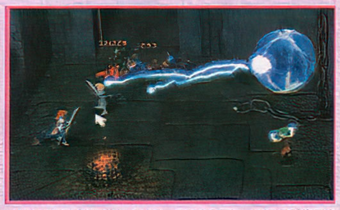


Итого четыре атакующих приема и один защитный — не густо? Э-э, не торопитесь. Помимо колюще-режущего и затупленного оружия (например, топоров, алебард или мортир), Давид может применять оружие дальнего действия (например, рогатки, луки или арбалеты), а также использовать экзотические приемы. Экзотика последних заключается в том, что с определенной периодичностью главный герой сможет выполнять достаточно навороченные атаки, которые, понятное дело, отнимают уйму энергии у противников. Простейший пример — в лагере вольных стрелков Давида обучат круговому удару, оставляющему в воздухе голубоватое сияние. Такая атака позволяет раскидать врагов, страстно желающих взять Давида в кольцо.

Несколько позже появится магия — чрезвычайно полезное подспорье в поисках украденной возлюбленной. Да, если, не приведи господь, лишитесь по воле рока своей любимой, то без умения скастовать парочку файрболов настоятельно не рекомендуем даже задумываться о поисках! Да, и еще — заклинания должны быть непременно эффектными и красивыми, как в **Silver**. Для ориентировки посмотрите на огненный дождь или электрические разряды волшебной молнии, впрочем, небезынтересно будет взглянуть и на любое другое заклинание.

Итак, научившись грозно размахивать мечом и кидаться огненными шарами, нужно срочно найти объект применения обретенных умений. Не стоит волноваться: противник не заставит себя ждать, враги повалят толпами и почти всегда будут брать исключительно количеством. Откровений от AI нет потому, что быть не может — монстрье (суммарно 75 видов: от безобидных красных бройлерных цыплят до могущественных волшебников с набором просто убийственных заклинаний, ну, а все остальные — переходные стадии) прет напролом, напирая всей своей массой. Но картины всеобщего шинкования и праздника порубки в капусту смотрятся весьма эффектно, опять же в основном за счет грамотной анимации.

Если у вас, наш уважаемый читатель, складывается впечатление, что **Silver** — это красивая и динамичная аркада, то спешим заверить, что вы совершенно правы. Но на лицо также и некоторые элементы ролевых игр. Например, для персонажей присутствует набор базовых



характеристик: сила, ловкость, хит-поинты, спелл-поинты. Для предметов также предусматривается ряд атрибутов, например, для мечей — атака, для щитов — защита, для съестных припасов и снадобий — количество восстанавливаемых хит-поинтов. Кроме этого, из RPG перекочевала такая специфическая особенность, как командные действия — под началом Давида может быть до двух персонажей. Но, подчеркиваем, назвать **Silver** ролевой игрой было бы большим преступлением против истины!

Аркадная сущность **Silver** проявляет себя и еще в одной специфической детали — а именно в сохранении игры. Засэйвиться можно только при встрече с факиром, парящим над грешной землей в позе лотоса. А вот считать сохраненку, естественно, можно в произвольный момент.

НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО, ЧТО СЕРЕБРО

Но, но, но... При всей плеяде достоинств **Silver** не гениален. Нет спору — игра легкая, искрометная, динамичная, притягательная, но все же при всем желании ей нельзя отвести первое место в чартах и наградить самыми высокими оценками. Выше среднего — пожалуйста.

В чем же дело? Неужто где-то затесались очевидные промахи и оплошности со стороны создателей игры? Ничего подобного! Повторимся еще раз — **Silver** выполнен мастерски и безупречно четко. А проблема кроется в другом.

Silver уж слишком прямолинейно и чрезмерно добросовестно следует канонам аркадного жанра. Непомерно упрощен геймплей и сведены до примитивизма понятия об RPG и adventure. А это в современных условиях жестко карается, ведь от игры требуется ого-го какая глобальность, масштабность и продуманность. В **Silver** же этого, увы, нет... Отсюда и соответствующие баллы. СИ

НЕ ТОРМОЗИ! (Excessive Speed)

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	аркадные гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	1С (локализованная версия)/ Iridon Interactive (оригинальная версия)
РАЗРАБОТЧИК:	Chaos Works
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:	Snowball Productions
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166(200MMX), 16(32) Mb RAM
ОНЛАЙН:	www.excessivespeed.com/
ВЫХОД:	март 1999 года (локализованная версия)
АЛЬТЕРНАТИВА:	Micro Machines

Юрий ПОМОРЦЕВ
и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

«Не тормози!» представляет собой классический вариант «Микромашинок», навернутый по последнему мыслимому слову техники.

Тормоза придумали трусы!

О ДВУХ БОЛЬШИХ РАЗНИЦАХ

Локализация и русификация, скажу я вам, — это две большие разницы. Ни в какое сравнение не идут эти два, казалось бы, схожих понятия. Если образно и без крепкого словца, то это все равно, что божий дар с яичницей перепутать.

Перевести на ридну мову буржуйский текст — дело не шибко хитрое. Что может быть проще — половинку оприходовал на коленке, вооружившись учебником «English» с пометкой «6 класс», а вторую запихнул по быстрому в Stylus — и пусть себе программа умная корячится, выдавая шедевры сродни «сапог-полено» на файл с названием «bootlog». Таким проторенным путем за ночь можно запросто перевести все пять дисков Baldur's Gate и по утру причислить себя к тайному ордену русификаторов. Честь сомнительная, откровенно говоря...

Совсем другое локализация. Это профессиональная, кропотливая и в чем-то неблагодарная работа (придумают, скажем, название «Neverhood» — и попробуй его, не утеряв смысл, на русский перевести!), но именно за счет сих стараний на наши уши выливается не поток откровенно халтурно оцифрованных воплей, а четкая речь, озвученная актерами на профессиональной студии. Обычный текст предстает не набором загадочных и туманных «сапог-полен», вперемежку с английскими words и русскими словами с ашипками, а осмысленным и литературно обработанным текстом. Эх, да что говорить — всякое сравнение тут бессмысленно, как, например, бессмысленно сравнивать бессмертные музыкальные шедевры Гарри Мура с трехаккордовой штамповкой a la «крошка моя».

Но есть и нечто большее, чем просто локализация. Есть локализация, сделанная с душой. Чтобы хорошо прочувствовать этот тонкий момент, достаточно взглянуть на коробку с игрой «**Excessive Speed**», которая превратилась, благодаря стараниям талантливых ребят из Snowball Production, в близкую любому соотечественнику (обожающему, кстати, быструю езду) игру «Не тормози!». Вот и скажите теперь — пахнет ли тут дословным переводом? Нет — и слава Богу! Снуоболловцы сумели не только передать смысл названия, но и вложить в него изрядную толику хорошего юмора. Нашего, отечественного юмора, заметьте!



Да, сделано с душой, весело и легко — и это чувствуется даже в оформлении крышек коробки, нижняя из которых снабжена надписью «Открывать с другой стороны ;)», а верхняя — «Приветствуем участников соревнований!». А как вам нравится более тонкий прикол — с хорошо припрятанным от глаз непосвященных суперджипом с символическим названием «Чародей»?

В общем, взяв за основу иноземную игру, ребята из Snowball сумели превратить ее в игру российскую, с тонким специфическим юмором. И самое главное — «Не тормози!» смотрится как родная, и в ее выговоре нет инородных слов или малейшего акцента. НАША игра, братцы, НАША!

КОГДА РАЗБЕГАЮТСЯ ГЛАЗА

«**Не тормози!**» представляет собой классический вариант «Микромашинок», навернутый по последнему мыслимому слову техники. Не буду грешить против правды — революционных идей в игре ноль, но зато какая реализация! Собственно, никакого прорыва никто и не ждал — не тот жанр. Ведь ездят же на велосипеде уж Бог знает сколько лет, и эксплуатируют первоначальную идею практически без изменений. Так, разве что руль изогнут похитрее или спиц в колесах поприбавят...

ТРАССЫ

Свалка
Станция «Мир»
Формула-2
Страна дураков
Мрачный город
Покидая Лас-Вегас
Дети гор
Старая шахта
Der автобан
Руины Сахары
Военная база
Парк им. Горького
Аквалангисты
Почти Антарктида



А по части технического воплощения — игра просто шикарна. Стильные заставки и промежуточные бэкграунды, которые легко попадают под определение «шедевры». Роскошные трассы, тщательно вырисованные, изобилующие анимацией и периодически содрогающиеся от природных катаклизмов. Плавный скроллинг и достаточное число кадров в секунду даже на машине, только-только удовлетворяющей минимальным системным требованиям. Скажите после всего этого, положа руку на сердце, часто ли чувствуется такая забота разработчиков о своем детище?..



Четырнадцать трас с нетерпением ждут своих героев. Шесть автомобилей, дружелюбно урча, гостеприимно распахивают дверцы и еще один гипермегасекретный суперджип «Чародей» притаился в укромном местечке, поджидая мастера баранки, который сумеет доказать, что именно он, и никто другой, достоин такой чудо-машины.

Глаза разбегаются от богатства выбора, и принять окончательное решение было бы совсем не просто, если бы не одно «но». Чтобы подлить масла в огонь, «**Не тормози!**» предлагает не просто поколесить по всевозможным трасам на разных автомобилях, а сделать карьеру «безтормозного» гонщика. Сначала доступны только два автомобиля (Реанимобиль и Маленький Мехос) и единственный вид соревнований с двумя трассами (Свалка и Станция «Мир»). Победили в одиночном заезде, заезде на время или заезде на аккуратность — извольте получить в качестве регалии золотую звезду. Как только в активе окажется три звезды, то открывается новая трасса. В дальнейшем можно принять участие в чемпионатах для профессионалов — Полном Чемпионате (охватывает все четырнадцать трасс) и Гран-при (происходит на пяти случайно выбранных треках). А теперь по большому секрету — после победы в Гран-при вас ждет еще один автомобиль! Только тссссс...

НЕ ТОЛЬКО НА СКОРОСТЬ, НО И НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ

Во время заезда обязательно аукнется выбор автомобиля. Даже получив в распоряжение все шесть обычных гоночных болидов, очень непросто выбрать самого достойного. Каждая машинка обладает пятью характеристиками (вес, управляемость, мощность, максимальная скорость и ускорение), которые подобраны так, чтобы не нарушить общего баланса и привести все машинки под один знаменатель (см. врезку). Например, маневренный, но весьма медленный Реанимобиль на трассе ничем не уступает быстрому, но достаточно плохо управляемому Дракону. Несомненно, залог успеха заключается в грамотном подборе автомобиля для каждой трассы.

Про сообразительность забыли, часом? Без нее никуда — даже если и был бы зверь-автомобиль с характеристиками вдвое выше максимальных, то и ему могло бы не поздоровиться от маленького Реанимобиля. Вся пикантность заключается в обилии бонусов, появляющихся то тут, то там на трассе. Схватил, скажем, «катюшу» и бросил вперед для расчистки дороги от досаждающих соперников четыре ракеты. Не по-джентельменски, говорите? А кто сказал, что вежливость на трассах «**Не тормози!**» поощряется?

Бонусы подразделяются на два вида — задерживаемые (белые) и автоматически используемые (зеленые). Среди первых — всевозможные ракеты (чего стоит одна только пушка-скунс, которая выстреливает ракетой прямо назад), мины и турбо режимы; среди вторых — ремонты, трясучки и защитные сферы. Схватив задерживаемый бонус, вы можете применить его тогда, когда вам заблагорассудится, но при этом не следует забывать, что коли вы поймаете другой белый бонус, то он станет текущим, а предыдущий будет утерян. Для избежания такого казуса существует специальная кнопка, которая позволяет не подбирать ненужный бонус и сохранить текущий (отсюда и название — «задерживаемые»).

Непременно наступит такой момент, когда будут пройдены все трассы, а соперники даже в мыслях не допустят претензий на первое место. Тема исчерпана? Как бы не так — у «**Не тормози!**» откроется второе дыхание, когда задействуется командный режим игры. В сумасшедших заездах смогут принять участие до четырех соперников, причем (внимание!) на одном компьютере! Вместо экзотических TCP/IP или проблемных модемов (точнее, проблема-то кроится в АТС, но да не суть важно) в «**Не тормози!**» используется режим разделения экрана, который широко эксплуатировался несколько лет назад и был почему-то несправедливо забыт под напористым давлением новых мультиплейерных технологий. Быть может, четверо на один несчастный компьютер — это некоторый перебор, но вот вдвоем можно оттянуться по полной программе. Учитывая то, что управление автомобилем задействует всего шесть кнопок (вперед, назад, влево, вправо, использовать текущий бонус, не брать бонус), то освоиться с ним сможет даже самый неискушенный в компьютерных играх человек. Понимаете, к чему я клоню?

P.S. Авторы безмерно благодарят ребят из Snowball за моральную поддержку, временами переходящую в техническую ;). Спасибо за искреннюю самоотдачу и профессиональную работу!

СИ

ДОСТОИНСТВА

Пышная и роскошная графика, высочайшая динамика, возможность игры на одной машине до четырех человек:

НЕДОСТАТКИ

Ноль оригинальный идей, отсутствие неортодоксальных ходов и решений.

РЕЗЮМЕ

Ловушка для гостей и просто приятный вариант отдыха.

7.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

АВТОМОБИЛИ

РЕАНИМОБИЛЬ
Вес: 23
Управляемость: 95
Мощность: 90
Максимальная скорость: 56
Ускорение: 90

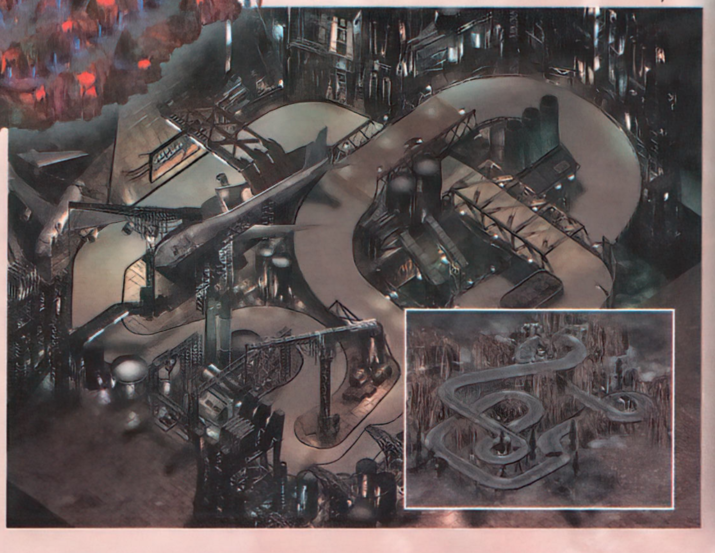
МАЛЕНЬКИЙ МЕХОС
Вес: 50
Управляемость: 68
Мощность: 68
Максимальная скорость: 77
Ускорение: 73

ЗВЕРЬ АСФАЛЬТА
Вес: 73
Управляемость: 77
Мощность: 77
Максимальная скорость: 73
Ускорение: 77

УКА
Вес: 23
Управляемость: 45
Мощность: 60
Максимальная скорость: 86
Ускорение: 36

КНЯЗЬ ДОРОГИ
Вес: 32
Управляемость: 73
Мощность: 68
Максимальная скорость: 85
Ускорение: 56

ДРАКОН
Вес: 27
Управляемость: 64
Мощность: 77
Максимальная скорость: 93
Ускорение: 64





ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 3D-accelerator; рекомендуется Pentium 233, 64 Мб RAM, 3D-accelerator
ОНЛАЙН:	www.psygnosis.com/lander
АЛЬТЕРНАТИВА:	G-Police, Descent

Lander

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Нужно признать: Psygnosis начинает постепенно выбираться из той ямы, в которую сама себя загнала не слишком удачными последними проектами.

Ни для кого не секрет, что все последние проекты Psygnosis оказывались, мягко говоря, не слишком удачными. Вроде бы и идеи довольно оригинальные, и графика неплохая, но нет же, не хватает самого главного — интересности. Global Domination, ODT, Rollcage... мы все ждали и ждали шедевра, и ожидание это постепенно стало утомлять. Компания уверенно сдавала свои позиции, продолжая делать вид что «все идет по плану». И вдруг... Признаться, поначалу я не поверил своим ощущениям. Очередной, казалось бы, заурядный проект Psygnosis под названием **Lander**. А, запустив игру, я с удивлением обнаружил, что прохожу миссию за миссией и останавливаться не собираюсь — случай, признаться, довольно редкий.

В чем же, собственно, суть? Лэндер — это такой небольшой кораблик, способный перемещаться над поверхностью планеты; для космических перелетов непригоден — слишком мал запас топлива и брони, — зато вооружен и вполне маневренен. Идеальное средство передвижения, когда нужно быстро и без особых затрат перевезти какой-нибудь груз или проникнуть на секретный объект. Мир будущего — мир жесточайшей конкуренции между тремя мегакорпорациями: Марианским Центральным Правительственным Агентством (MCGA), Celestia и Cairn Vance, задания которых нам и предстоит выполнять, оказавшись в роли наемника со своим кораблем.

ДОСТОИНСТВА
Игра ориентирована на поддержку новых технологий; задания миссий выходят за рамки обычного «убей их всех!».
НЕДОСТАТКИ
Абсолютно безумное управление.
РЕЗЮМЕ
Довольно оригинальная игра для обладателей мощных компьютеров.

7.0		
	1.5	VIDEO
	1	SOUND
	1	INTERFACE
	1.5	GAMEPLAY
	1.5	ORIGINALITY
	0.5	ADDITIONS



Мой первый опыт общения с лэндером закончился сокрушительной неудачей — он попросту завалился «на спину», решительно отказываясь двигаться куда бы то ни было дальше, а до этого пару минут скакал по экрану подобно куренку, которому только что отрубили голову. Пришлось признать, что без самонадеянно пропущенных мною тренировочных миссий все-таки не обойтись, и приступить к обучению. Итак, первое, чему я научился: управление в игре никуда не годится. Лэндер, в отличие от столь привычного и милого нашему сердцу descent`овского кораблика, перемещается исключительно за счет ракетного двигателя, расположенного ВНИЗУ машины, и для того чтобы полететь куда-то, необходимо слегка наклонить корпус в соответствующую сторону под соответствующим углом и только после этого подать газу (те, кто был фанатом всяческих rocket-jump`ов, меня поймут). Но это только сказать легко: «слегка наклонить под соответствующим углом». На деле же управление этим чудом техники по умолчанию выглядит так: мышка вращает лэндер по двум осям, а еще пара кнопок на клавиатуре заведует третьей. О схеме этой стоит забыть как о кошмарном сне, особенно поначалу — малейшее движение мышки, и кораблик совершает бешеный скачок в сторону и обязательно больно натыкается при этом на какую-нибудь стену. Итак, клавиатура и только клавиатура. Тренировочные миссии дают возможность немного поэкспериментировать с углами-поворотами и приноровиться вовремя отпускать клавишу газа — читай, выучиться водить лэндер. Зависание над целью и стрельба — это забота уже для профессионалов. Дело в том, что помимо двигателя внизу расположен еще и так называемый силовой луч, который позволяет притягивать различные полезные предметы с целью их дальнейшей транспортировки. Одна беда — для того чтобы он заработал в полную силу, нужно несколько секунд, в течение которых лэндер должен висеть точно над целью, а заставить его остановиться — задача не из простых. Точному прицеливанию же может помешать загадочная система наведения, состоящая из нескольких квадратов; такое ощущение, что без нее было бы немного легче.

Окончившему тренинг человеку можно сразу выдавать права на вождение любого воздушного транспорта, начиная от пассажирского самолета и заканчивая «Стеллсом» — тот, кто может пилотировать лэндер, может пилотировать все. Впрочем, никто не собирается заставлять вас демонстрировать чудеса летного мастерства с самого начала игры. После тренинга задания первых миссий кажутся предельно простыми: добраться туда-то, принести то-то и подняться на безопасную высоту 10000ft, где нас и подберут заказчики. Сюжет игры нелинеен, в пределах разумного, конечно же. Обычно в своем почтовом ящике мы находим два-три контракта на выполнение заданий, принадлежащие различным организациям. Мы вольны делать выбор между ними — и получать заслуженные гонорары за свою работу. «Шура, а зачем вам такая куча денег?» Ну, если честно, потратить их можно лишь на совершенствование своего орудия производства, то бишь лэндера. Новое оружие, новая броня и двигатели, а как предел мечтаний — одна из пяти более совершенных моделей корабля. Впрочем, основная масса наличности идет на «расходные материалы». Да-да, сожженное при выполнении миссии топливо, поцарапанная броня и потраченные ракеты не восстанавливаются волшебным образом сами собой, а приобретаются на свои же кровно заработанные и стоят при том весьма недешево. Иногда, правда, везет, и можно наткнуться на бесплатную заправку, но это случается далеко не всегда, да и охраняется она обычно неплохо — пока собьешь вражеские пушки, они у тебя половину брони разнесут, себе дороже.

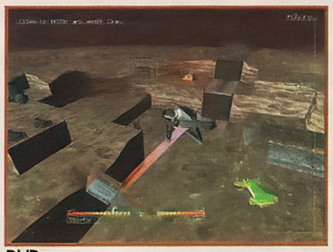
Враги, вообще-то, досаждают не слишком. Зенитные комплексы или крупнокалиберные пулеметы, стерегущие подходы к тем или иным объектам, конечно, могут создать некоторые трудности, но чаще всего с ними даже не приходится сражаться: просто уворачиваемся от пары-тройки залпов и летим себе мимо, никто за нами по коридорам гоняться не будет. А коридоры меж тем попадаются весьма интересные. Местность, в которой нам приходится выполнять то или иное задание меняется с поразительной быстротой. «Пятерка» фантазии разработчиков: заснеженные равнины приходят на смену изрытой кратерами поверхности луны, полузатопленные водой шахты — безбрежной поверхности океана, металлоконструкции очередной базы конкурентов — извилистым каменным тоннелям. Новую тактику приходится вырабатывать практически каждый раз. Лично мне больше всего понравились полеты внутри вражеских построек — забавный интерьер, ничего не скажешь.

Внешне все это очень похоже на Descent с видом от третьего лица, а еще больше — на G-Police. Правда, с «умной камерой» никто мудрить не стал: мы постоянно видим лэндер находясь позади и немного выше его, и единственная настройка, которую здесь позволяется из-



менять, это угол обзора. А как же стены, спросите вы? Очень просто: стоит лэндеру залететь за какое-нибудь непроницаемое для глаза препятствие, и текстуры моментально растворяются перед нашим восхищенным взором, а им на смену приходит зеленая сетка, какую можно частенько наблюдать на экранах локаторов. Дешево и сердито: сетка в отличие от стены абсолютно прозрачна, а контуры ее повторяет в точности. Что до эстетики... это, пожалуй, единственное, к чему можно придраться. Если забыть про эти малосимпатичные зеленые клетки, графически все исполнено на высочайшем уровне. Продуманные ландшафты, высокодетализированные обьекты, набор спецэффектов, начиная от взрывов и пламени и заканчивая дождем и симпатичнейшими молниями — все это работа по-настоящему талантливой команды художников. Правда, видимость в мире **Lander`a** оставляет желать лучшего — по причине тотальной «затуманенности» планет даже самые крупные строения не вырастают по мере приближения к ним из крошечной точки на горизонте в необозримую громаду, а неожиданно «выпрыгивают» из серой мглы на расстоянии буквально вытянутой руки (ну хорошо, не руки — ракетного залпа). Зато у лэндера фары есть, маломощные, правда, но как только вокруг сгущается тьма, мы можем наблюдать пятно света на противоположной стене.

Звук в игре хорош настолько, насколько вообще это возможно. **Lander** использует все последние достижения науки и техники в данной области, включая Dolby 5.1. Поддерживает звуковая карта четыре колонки или же только две, или даже все шесть + сабвуфер, не важно — для вышей системы будет найдена соответствующая схема, и потрясающий «эффект присутствия» обеспечен. Все, начиная от разрывов и заканчивая шумом различных типов двигателей, звучит более чем натурально. Ну а напоследок хорошая новость для владельцев хороших компьютеров: **Lander** с самого начала ориентировался на современные технологии, посему счастливые обладатели DVD-проигрывателей смогут приобрести игру не на CD-ROM, а на



DVD-диске и вволю насладиться не только качественными звуком и музыкой, но и видеороликами в формате MPEG 2.

В игре есть и multiplayer, куда же без него. Правда, нужно быть своего рода маньяком, чтобы на кораблике с таким управлением сражаться с кем-нибудь в deathmatch, но cooperative режим можно попробовать. Все как всегда: от двух до восьми игроков собираются по сети или Интернет и носятся по довольно скучной карте, старательно собирая всяческие полезности вроде дополнительных ракет/брони/топлива. Единственный минус многопользовательского режима, достойный упоминания — невозможность выбрать себе поначалу какой-нибудь приличный кораблик и достойно оснастить его.

Что ж, нужно признать: Psygnosis начинает постепенно выбираться из той ямы, в которую сама себя загнала не слишком удачными последними проектами. **Lander** трудно назвать шедевром или игрой нашей мечты, сама идея летающего малютки-кораблика кажется простой и старой как весь компьютерный мир, но факт остается фактом: игра затягивает, и хочется вновь и вновь проходить миссию за миссией, позабыв про дурацкое управление и просто наслаждаясь самим ощущением полета. Плюс к этому — великолепно исполненные звук и графика и более чем демократичные системные требования: **Lander** продемонстрирует свои возможности и на 166-ой машине с 32 Мб оперативной памяти, и на скоростном втором Пентиуме с самой навороченной звуковой картой и DVD-проигрывателем. И все останутся довольны.

СИ



ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Action/Fighting в исполнении Capcom
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.powerstone.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Ehrgeiz

Power Stone

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Если Capcom решает выпустить по-настоящему новую игру, это должно что-то значить. Должно. Но все равно ничего не значит, кроме того, что компании захотелось основать новый сериал. А Power Stone вполне достоин продолжения.



И вот он **Power Stone**, о котором так много говорили и писали. Из полуабстрактности скриншотов и видеороликов он наконец-то превратился во что-то материальное, что можно подержать руками, пощупать. Ну и во что поиграть, естественно. С самого начала этот проект представлял огромнейший интерес, и не только из-за своей необычности, в чем-то даже революционности, но и просто потому, что такую свежую игру готовила японская Capcom, известная своим ужаснейшим традиционализмом и нежеланием вообще что-либо когда-нибудь менять. И тут вдруг старуху, что называется, прорвало. После стольких стритфайтеров компания наконец задумалась о создании чего-то нового в жанре и ни с того ни с сего взялась за совершенно новый проект, обещавший изменить наши представления о файтингах. В процессе разработки у Capcom появлялись все новые и новые идеи, которые немедленно добавлялись в общий котел, в результате чего мы получили то, что получили. **Power Stone** — игра настолько своеобразная и непохожая на большинство сородичей, что теперь даже с трудом умещается в жанр файтингов. По сути, это такой переразвитый, перебродивший Ehrgeiz, растянутый до невообразимых размеров, перемешанный с вечным Street Fighter`ом и вечными капкомовскими глупостями. Но если тот же Ehrgeiz еще являлся по натуре игрой-дракой, то **Power Stone** уже настолько разбух от простейшего action`a, что в жанре, из которого появился, находится сейчас только одной ногой. Так раскорякой и стоит.

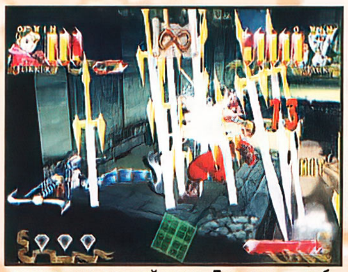


Чтобы в полном обьеме нарисовать себе, что представляет собой **Power Stone** (при этом не играя в него), вспомните еще разок Ehrgeiz. Две эти игры объединяет полная свобода передвижения, не стесненная какой-то «невидимой прямой» движения персонажей. Прыжок присутствует в виде отдельной кнопки. Только вот Ehrgeiz — игра плохая и недоработанная, а Power Stone — хорошая и интересная. А еще капкомовское творение немного смахивает на Unholy War и в чем-то (самую малость) на Virtual On. Как бы это дико ни звучало.

Сражения происходят по старой схеме «один на один», и это один из самых крупных элементов файтингов, присутствующих в **Power Stone**. Основные же принципы, заложенные в Street Fighter 2, подверглись полному изменению, а то и вообще отсеиванию. Игровой процесс также никто из именитого предка заимствовать не стал, а потому навыки «Уличного бойца» в нашем «файтинге будущего» вам не пригодятся. Нынче все по-другому, все изменилось. Вообще, даже цель боя в **Power Stone** немного другая, чем в любом другом поединке. Понятно, что противнику надо набить морду, но вот как все это делается конкретно в данной игре, стоит отдельных слов.



Как вы помните из прошлых наших репортажей, весь сюжет, да и вообще все, все, все в игре крутится вокруг «Камней Силы», обладающих магическими свойствами, а потому способными невообразимо усиливать своего владельца, наделять его необоримой мощью и сверхспособностями. К началу раунда каждый из противников имеет за пазухой по одному из трех таких камней, последний же появляется на поле боя спустя некоторое время. Естественно, за ним тут же начинается охота, возникает потасовка и все такое. Находящийся у оппонента камень можно изъять прямо на месте, воздействовав на него физически. После таких действий камешки разлетаются по разным углам арены, и их опять предстоит собирать. Если же у вас оказались все три камня, то ваш персонаж на некоторое время приобретает те самые суперспособности, о которых говорилось. Вы имеете право, просто нажимая на выделенные кнопки, сходу делать суперы разной силы. Есть суперы слабенькие (относительно, конечно) и их вы можете использовать несколько раз, а есть один большой и сильный, всем суперам СУПЕР, заполучить который вы имеете возможность только один раз, но вот если он попадет... мощью он обладает просто чудовищной и при одном хорошем бабахе способен половину всех жизней снять на раз. Именно поэтому бои в **Power Stone** ведутся именно за камни, а, собственно, мордобой ради мордобоя







отходит на второй план. Главное — забрать камни. Если один из бойцов это сделал — можно считать, что он в двух шагах от победы в раунде. Бороться с накачанным камнями бойцом практически бесполезно, и самой выигрышной тактикой здесь является беганье по всему периметру арены, прыжки, попытки увернуться от летящих суперов и истошные крики: «Помогите!» Пережившие такой налет могут считать себя счастливчиками и радостно бежать собирать выпавшие из недавнего «царя горы» камешки. И повторяется такое из раунда в раунд. Поверьте, ни на один другой файтинг это не похоже, да и ни в одном другом мордобое столько времени и внимания не уделялось каким-то предметам, валяющимся на поле боя, а не самой рукопашной.

Кстати, помимо камней на арене можно найти еще и массу других полезных вещей, упрощающих процесс избиения оппонента. К примеру, огнемет или двуручный меч. Полезные в хозяйстве вещицы. Помимо этого в ход идут и всякие банальные ящики и бочки, валяющиеся где попало. Иногда даже при желании вы имеете возможность выдрать один из столбов, подпирающих крышу, и наносить им страшные удары по физиономии противника.

Есть в игровом процессе, и так не особо выдающемся, и некоторые крупные недоработки, так, например, самой действенной и повсеместно используемой тактикой вышибания камней являются постоянные, почти непрерывные прыжки с нажатие двух кнопок (рука+нога) в воздухе. Скучно. А если бы в игре еще не было камней, то без них игровой процесс вообще бы не выдерживал никакой критики. Хотя в Ehrgeiz, в общем-то, было еще хуже. Блоков, кстати, в **Power Stone** действительно нет, и разработчики нам не врали. Приходится от ударов







уворачиваться.

Еще одной сильной проблемой является искусственный интеллект ваших противников по режиму для одного игрока. Нет, противник совсем не глуп — он просто нечист на руку и жульничает совершенно откровенно и беззастенчиво. Особенно это заметно по поведению предпоследнего босса, заранее знающего, где материализуется третий камень, куда отлетят выбитые из игрока ценности. В конечном итоге играть одному совершенно неинтересно. Тем более что нет никакого стимула — финальная заставка выполнена в традиционном стиле Capcom, и никаких красочных силиконовых роликов не предвидится. Но вдвоем зато играть весело. Чего у **Power Stone** не отнимешь, того не отнимешь. Хотя, впрочем, через некоторое время я начинал беситься, потому как меня, неисправимого любителя капкомовских файтингов, со страшной силой мочили всякие Эстрины. Плохо.



Power Stone — это интересно. Power Stone — это необычно. Именно эта игра показывает, как, возможно, в ближайшем будущем будут выглядеть трехмерные файтинги, насколько они видоизменятся. И такие перемены по душе далеко не всем. Что символично, «файтинг новой эпохи» родился в кузнице самой первой игры-поединка — Street Fighter, которую **Power Stone** своими действиями гонит в сторону могилы. Тем не менее отрадно видеть, что Capcom на некоторое время проснулась от спячки и отвлеклась от занятий всякой фигней, сделав что-то действительно новое. Вот только идея Power Stone прижилась и показала, что может быть очень даже прибыльной. А это значит, что еще не раз мы увидим эту концепцию в действии, и еще не раз Fokker пробежит по экранам телевизоров, собирая урожай из драгоценных камней. Capcom же успела прилюдно заявить, что **Power Stone 2** будет. Радуйтесь.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Capcom, наконец-то, сделала что-то абсолютно новое. Причем это «что-то» еще и обладает прекрасной графикой, неплохим, в отличие от Ehrgeiz, управлением и приятным игровым процессом.

НЕДОСТАТКИ

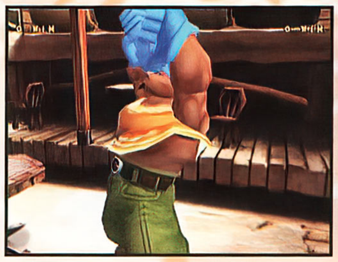
Отвратительный искусственный интеллект противников, испортивший режим для одного игрока. Gameplay, выглядящий слабовато по сравнению с Street Fighter и Virtua Fighter.

РЕЗЮМЕ

Один из первых представителей файтингов будущего. Один из предвестников того, что жанр в скором времени претерпит значительнейшие изменения. Вот только в лучшую ли сторону?

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





ПЛАТФОРМА:	PS
ЖАНР:	гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Need for Speed 3, Gran Turismo

Need for Speed: High Stakes

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

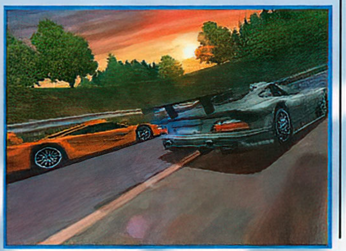
Можно с легкостью предсказать, что на PlayStation игра будет иметь успех, в принципе сравнимый с успехом NFS3.

Need for Speed: High Stakes — наверное, самый типичный пример того, как теперь разрабатываются и, скорее всего, будут разрабатываться игры. Ничего по сути дела не меняя, Electronic Arts добилась того, что ее детище назовут «очередным качественным продуктом». Возразить тут, в принципе, никак нельзя, но боюсь, что если дело так пойдет дальше, это определение перестанет быть положительным. Одну и ту же конфету можно сколько угодно раз заворачивать в новые обертки. Но при этом какие бы эти обертки ни были красивыми, конфета вкуснее не станет. Более того, может испортиться. С играми, как ни странно, то же самое. **Need for**



Speed вряд ли «испортился», но лучше также не стал. Просто слегка изменился. Такое ощущение, что, создавая **Need for Speed 3** на PlayStation, разработчики специально оставили без внимания определенные аспекты игрового процесса, чтобы реализовать их в последующем сиквеле. Но обо всем по порядку.

В свое время **Need for Speed 3** был назван возрождением. Возрождением того самого старого Road&Track, который был незаслуженно забыт разработчиками. **Need for Speed 2** — тут можно было бы обойтись без комментариев. Аркадное предательство. Игра была вовсе не плохая, но сравнить ее с первой частью было просто невозможно. И вот, наконец, послышались долгожданные сведения о разработке **Need for Speed 3**. По словам разработчиков, она должна была бы представлять что-то среднее между двумя ее предшественниками. Да, действительно на PlayStation **NFS3** легко выдерживал конкуренцию с монстром Gran Turismo, а на PC произвел фурор, сравнимый с легендарным Road&Track. (Не знаю, почему в каждой статье, посвященной очередному **Need for Speed**, автор считает своим долгом рассказать об эволюции серии, и почти каждый раз это можно считать оправданным?) Но что же происходит дальше? Electronic Arts, окрыленная успехом, приступает к созданию очередного продолжения... Продолжение носит название, которое заставляет задуматься — не **Need for Speed 4**, но **Need for Speed: High Stakes**. Понять, что есть что, не сложно. Неизвестно, когда появившаяся традиция выпускать к каждому из хитов по «продолжению» оказалась очень близка Electronic Arts. Несмотря ни на что, High Stakes игра хорошая. Может быть, слегка не полноценная, но, тем не менее, хорошая.



Судя по всему, разработчики решили разделаться с единственным конкурентоспособным продуктом на Sony PlayStation. Множество заимствований из Gran Turismo, которые в свое время были восприняты как революционные, налицо. Появление неких денег в режиме Tournament, на которые приходится осуществлять покупку машин, в общем и целом, делает игровой процесс значительно более забавным. Расчет здесь был сделан на то, что игроки будут больше времени проводить в менюшках, выясняя стоимость каждой машины и сравнивая ее с техническими характеристиками и особенностями трассы. Естественно, что изначально можно купить только самые дешевые автомобильчики, на которых приходится ездить на самых простеньких трассах. Приходишь в числе первых — получаешь денежное вознаграждение. Покупаешь новую машину или совершенствуешь старую, повышаются ставки и так до победного конца. Конечно, далеко не все так просто. Чтобы получить хоть что-нибудь, нужно приехать хотя бы третьим. В противном случае мы можем продолжать гонку только в счет своего долга, расплатиться с которым можно только занимая первые места в гонке. Само собой, на плохой машине, купленной в самом начале игры, далеко не уедешь... Не стоит также забывать, что отныне машины придется ремонтировать, поэтому тюкаться в стенки и своих противников не рекомендуется. Вообще действительно ощущаешь свою ответственность за машину, и потому легкомысленно вести себя, как в предыдущих частях серии, просто не получается. Да и приехать-то нужно все-таки не самым последним. И если, скажем, в **Need for Speed 3** первое место было больше самоцелью, то в High Stakes это — жизненная необходимость. Хотите играть — приходите первым. Сурово, но зато интересно. И похоже на Gran Turismo.

Режим погони (Hot Pursiut) слегка изменился. Теперь вы можете управлять и полицейской машиной, преследуя нарушителей правопорядка, так же как и в PC версии **Need for Speed 3**. Цель, в общем, проста — за определенное время нужно остановить десяток автомоби-



лей. Вы также можете вызывать по радио подмогу, просить выставить заграждение на дороге или установить знаменитые шипы, протыкающие колеса машинам. Есть в Hot Pursiut и многопользовательский режим для двух игроков, но, увы, «полицейский» в этом случае почему-то не имеет возможности воспользоваться своими дополнительными преимуществами и действует в одиночку. Вообще в этом случае игроки, как не сложно понять, оказываются не вполне в равноценном положении. «Нарушитель» оказывается способен спокойно демонстрировать свою неуязвимость, издеваясь над своим преследователем, который на фоне своего оппонента откровенно слаб.

Играть «на деньги» можно не только в режиме Tournament, но и в Special Event. Смысл состоит в том, что на каждой трассе предъявляются особые требования к машинам. Не считая предварительного взноса, необходимого для участия в гонке.

Очень удачно реализован обычный режим для двух игроков, названный High Stakes. Победитель действительно получает все. Тот, кто проигрывает, отдает своему противнику машину, которую тот волен оставить себе или продать. Азарт, таким образом, обеспечен.

Управление положительных эмоций вызвать не способно. Если с Dual Shock все более-менее терпимо, то с обычным контроллером все становится просто невыносимо сложно. Малореалистичные заносы, моменты, когда машина становится просто неуправляемой, — все это не самым лучшим образом воздействует на психику. Пока поймешь основные принципы вхождения в повороты, торможения и разгона, к игре успеешь потерять интерес. Многие авторитетные издания называют High Stakes чересчур сложной игрой, мы же можем лишь добавить, что виной всему некудышное управление. Сравнивать игру с той же Gran Turismo с этой точки зрения... Короче, результат очевиден.

Зато графика стала заметно лучше. Окружение трассы стало значительно более обширным, настолько, что кое-где



можно даже проехаться по небольшому лесочку. Очень много подъемов и спусков, еще больше различных неожиданностей, каждая из которых приобретает почти что нарицательный смысл. Стало больше световых эффектов, чуть красивее стали выглядеть модельки машин, на трассах стало больше интерактивных объектов. При этом никакого торможения в камере от первого лица не наблюдается. В двух других частота кадров несколько падает. Но, в общем, графика производит вполне благоприятное впечатление, что для High Stakes с неизменным графическим движком от **NFS 3** должно звучать, как самая большая похвала. Все-таки цельный год прошел...

Как всегда, я оказался в чрезвычайно сложной ситуации. С одной стороны, как фанат серии **Need for Speed**, я не могу допустить, чтобы недостатки в игре оказались решающими в оценке, с другой, игра далеко не идеальная, а к тому же не вполне оригинальная. Тем не менее, можно с легкостью предсказать, что на PlayStation игра будет иметь успех, в принципе сравнимый с успехом **NFS3**. На PC в игру, скорее всего, включат несколько дополнительных наворотов (возможно, ими окажутся новые режимы) и реально улучшат графику. С другой стороны, ситуация становится несколько опасной. Представляете, к каждой более-менее оригинальной игре разработчики создают «продолжение». Многим может показаться непонятным, почему я так переживаю по поводу выхода High Stakes, представляющего собой фактически дополнительные режимы, трассы, машины... Но, на самом деле, повод есть. Год — это слишком большой срок для разработки подобных игр. Но свою порцию удовольствия от High Stakes вы получите — это я гарантирую.



ДОСТОИНСТВА

Появились новые режимы, новые автомобили и новые трассы. В лучшую сторону изменилась графика.

НЕДОСТАТКИ

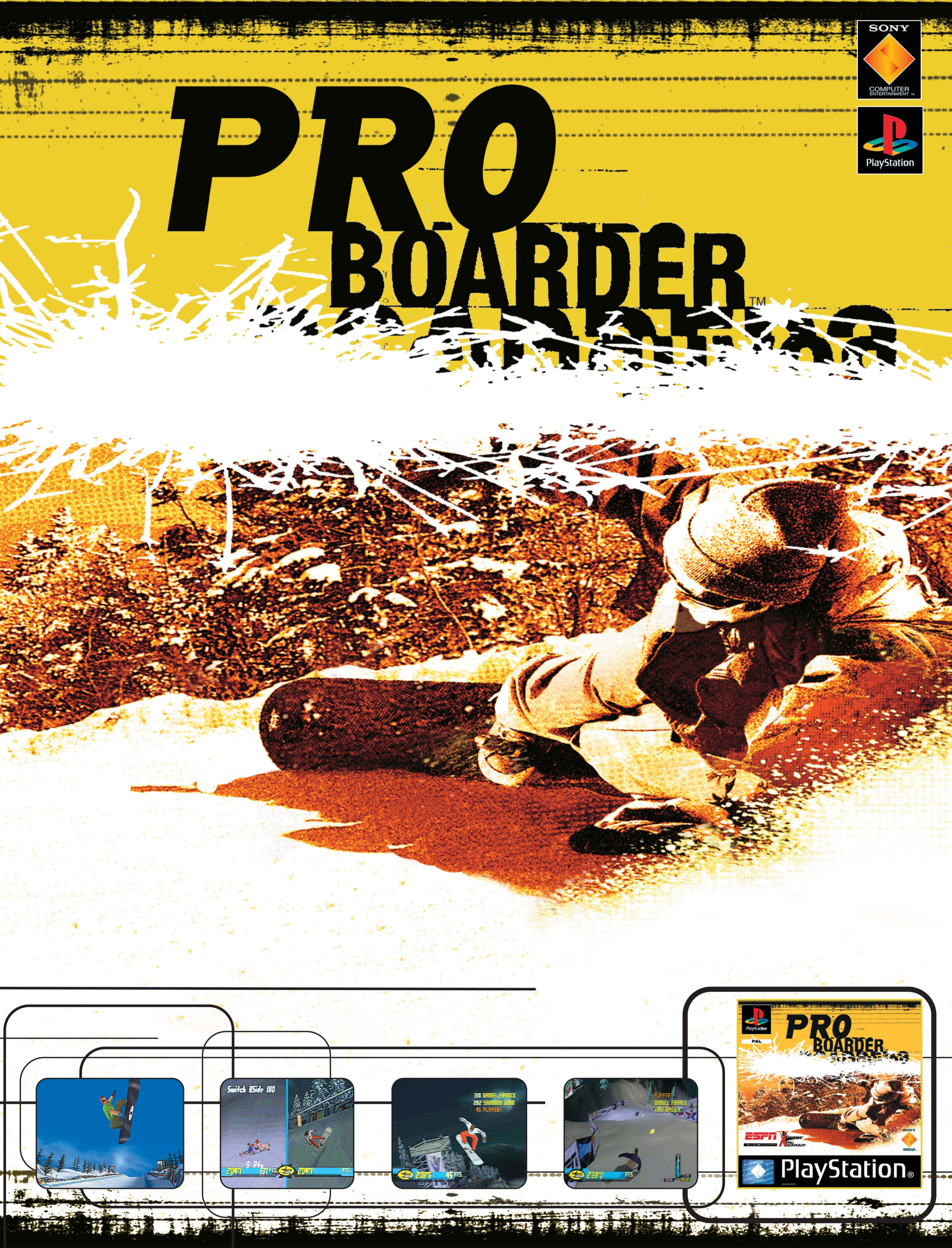
Отвратительное управление, разработчикам стоило бы подумать о цифре «4» после названия игры и всех вытекающих отсюда последствиях.

РЕЗЮМЕ

Хорошая игра, которая сможет сильно увлечь игроков. Но вот надолго ли?

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
PRO
BOARDER™
Switch BSide 180
310 DANIEL FRANCK
282 SHANNON DUNN
45 PLAYER1
PRO BOARDER
PAL
PlayStation

Wargasm

WARGASM

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy
nardi@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D танковый симулятор/RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Image Design
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Image Design
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 300MB HDD
ОНЛАЙН:	www.did.com

КОДЫ К МИССИЯМ INSTANT:

1. доступна по умолчанию

2. CHEESE

3. TOAST

4. BUTTIES

5. KEBAB

6. GATEAUX

ОСНОВНЫЕ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Переназначить клавиши управления можно в меню, выбрав соответствующий **Control Method**. На момент прохождения игра не поддерживала то, что называется **FreeLook**, то есть все перемещения и повороты башни приходилось делать курсорными клавишами. Возможно, сейчас имеются патчи, устраняющие этот недостаток.

F1-F10 — различные виды (иногда в комбинации с Shift);

+/- — Zoom вида;

Ключевые виды: **F1** (из дула), **Shift+F1** или повторное **F1** (прицел), **F3** (**External View** с прицелом и радаром), **Shift+F3** или повторное **F3** (**External** без прицела, просто как камера), **F6** (вид рядом), **Shift+F7** (вид с высоты);

Курсор — движение танка;

Shift+Курсор — движение башни/ствола (вправо/влево, вверх/вниз соответственно), можно на ходу;

Ctrl — тормоз/полная остановка;

Space — стрелять;

Ins/Del, BackSpace — выбор оружия;

PgUp/PgDn — выбор снаряда;

A/Z — набрать высоту/опуститься (для вертолетов) и встать/присесть (для пехоты, лечь нельзя);

G/T — задает **Gun/Turret** фиксацию (при этом нажатие **Shift-влево**, например, поворачивает не башню, а корпус танка при остающейся неподвижной башне);

P — Pause;

M — Map;

Shift+Q — Quit;

Shift+O — Options;

Shift+D — высадить пехоту из APC;

Shift+A — вызов авиаподдержки.

TRAINING

В меню **Training** можно испытать себя «в корпусе» или «в шкуре» основных боевых единиц: танка **Abrams**, **BMP** и спецназовца, вертолета.

Управляя танком, вы научитесь стрелять и целиться на ходу, различать **Hesh** (для ближнего боя, тяжелый снаряд) и **Sabot** (основной снаряд, для поражения целей на среднем и дальнем расстояниях), пользоваться оптическим прицелом и снимать вражеские танки с вершин холмов задолго до того, как они вас заметят, а также расстреливать пехоту из **Mgun**, различать и объезжать мины и противотанковые ежи, разбросанные повсюду. Вы также поймете, что сваливаться с обрывов на **Abrams** — это верная смерть (более удобен в этом смысле прыгучий **T80**).

Управляя **BMP** и пехотинцем, вы отработаете приемы посадки/высадки десанта пехоты, управления юнитами на карте, научитесь закладывать и подрывать **Bombs** при помощи **Detonator**, а также стрелять **Rockets** из базуки и прятаться от вражеских танков.

На вертолете нужно будет выполнить несколько глупых упражнений «пролетая через горящий обруч над гнездом кукушки». После каждого правильного пролета вы услышите характерный звук (все хорошо, можно лететь дальше). Однако, возможности вертолета гораздо шире: можно изрешетить и буквально «вспахать» самонаводящимися ракетами все землю со зданиями впереди или захватить юнит в фиксирующий прицел и уничтожить его одним точным попаданием. Разумеется, в арсенале вертолета имеется и пулемет. Можно лететь очень низко, над самой землей (если позволяет ландшафт), а можно очень высоко, над горами и холмами.

К недостаткам этого вида техники относится короткий срок жизни. Если вы сами заденете за землю или рискнете остановиться и зависнуть в воздухе над объектом, чтобы поточнее прицелиться, или даже просто развернуться на 180 градусов — велика вероятность того, что вертолет тут же будет сбит зенитками, самоходной противоракетной установкой противника или каким-нибудь не в меру шустрым танком, причем, как правило, достаточно одного попадания. Смерть и разрушение несет даже обычный спецназовец своей ракетой, а из кабины вертолета не очень-то и разглядишь, где спецназ, а где просто пехота.

Кроме того, вертолет летит практически по прямой линии и не имеет возможности резко повернуть. Его путь в ближайшие несколько секунд можно предсказать и соответствующим образом навести пушку танка. При некотором везении вертолет рухнет, как подкошенный.

INSTANT

Для желающих без изучения всяких премудростей вступить в бой имеется именно этот пункт меню. Здесь игроку предлагается 6 танковых миссий в заданной последовательности. Перед началом каждого задания вам дается 1 танк с полным боекомплектом. Первые 4 миссии — на **Abrams**, две последние на **FMBT**. Суть **Instant** сводится к следующему: найти и уничтожить заданное количество юнитов врага (танков разного типа, зданий), а затем найти **Exit** по радару и телепортироваться с поля боя. На карте (см. ниже) не отображается тип юнита (понятно, что это танк, но какой?) и выход с поля, что заметно усложняет вашу задачу. Вдобавок, игроку на все отводится ограниченное количество времени (около 3 минут). Если вы не уложитесь — миссия будет провалена. Время можно немножко увеличить, раздолбав любой вражеский танк (чем мощнее и страшнее танк, тем большую прибавку по времени вы получите). Кроме того, количество снарядов ограничено, но, как правило, если стрелять более-менее точно, то хватает. На крайний случай на картах в определенных местах (где-нибудь под деревом и т.п.) спрятаны ящички с дополнительным боекомплектом — можно воспользоваться ими по ходу, если увидите, но специально искать не надо, так как можно не уложиться в отведенное время. Сохраняться вам, естественно, никто не даст. Кроме того, основные функции карты (такие, как возможность взглянуть на любой вражеский юнит или просто точку на карте) просто отключены в режиме **Instant**, зато все юниты врага всегда видны на карте.

Таким образом, правильная тактика сводится к следующему: отыскать на карте некую контрольную точку (например, группу танков), добраться до нее, на ходу победить всех (желательно снять пару танков еще издали) и заработать полную линейку времени. Хорошо, если среди этой группы танков находится тот самый, некоторое количество которых надо уничтожить для прохождения миссии (счетчик танков, которых осталось сделать **kill**, находится в левом верхнем углу экрана). Затем производится поиск следующей ближайшей контрольной точки.

Когда танки уничтожены, на радаре замигает **Exit**. Радар имеет ограниченный радиус действия, поэтому до тех пор пока **Exit** не окажется непосредственно в этом радиусе, вы будете видеть только мигающую точку на периметре окружности, указывающую правильное направление. Прикиньте по карте, где вероятнее всего расположен выход, если следовать в этом направлении. Не всегда правильно ехать по прямой, иногда приходится учитывать возможные скалы, реки и обрывы на пути, которые придется объезжать.

Очки в конце миссии начисляются по принципу: чем больше юнитов/строений уничтожено и чем больше боеприпасов осталось, а также чем больше времени осталось в запасе на линейке времени, тем лучше.

Карты **6 Instant Mission** с оптимальными путями для прохождения, выходами и примерными целями приводятся на рисунках. Статус миссии можно посмотреть во время игры по клавише <**I**>.

Миссия 1: уничтожить 10 Abrams и найти выход;

Миссия 2: уничтожить 10 Leopards и найти выход;

Миссия 3: уничтожить 5 Challengers и найти выход;

Миссия 4: уничтожить конвой грузовиков, базу и найти выход;

Миссия 5: уничтожить 5 ProTanks, здание и найти выход (он находится в замке, за решеткой — она поднимется после того, как будет уничтожен 5-й ProTank);

Миссия 6: уничтожить 3 FLBT, 2 базы и найти выход (очень сложная).

WAR WEB

В **Wargasm** реализована вполне традиционная схема «территориального» завоевания всего мира. То есть войдя в меню **War Web**, вы увидите несколько континентов на выбор, на каждом из них выделены страны с наибольшей территорией, а в каждой стране предлагается пройти несколько миссий (как правило, до 8). Миссии проходятся в заранее определенном порядке, но таким образом, что у игрока на каждом этапе есть небольшой выбор, какую из 2-3 миссий выбрать следующей.

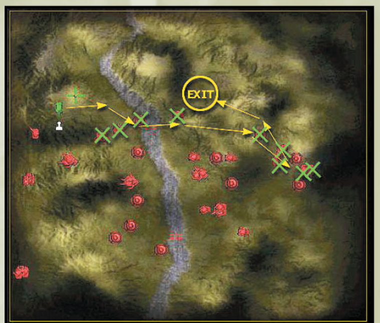
После того как сетка из стрелок и контрударов полностью накрывает территорию и последняя миссия завершается, раздается громогласное «**Territory Defeated**», и ваш арсенал вооружений пополняется новыми видами боевой техники (чтобы посмотреть, что вы получаете после завоевания каждой страны и стоит ли бороться, см. табл.), использовавшимися против вас на протяжении всех сражений в данной стране. Количество захватываемой техники, похоже, фиксировано и не зависит от того, какие у вас или у противника потери и



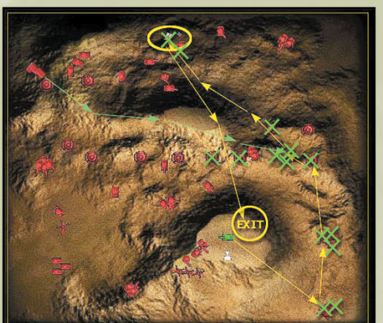
Mission 1



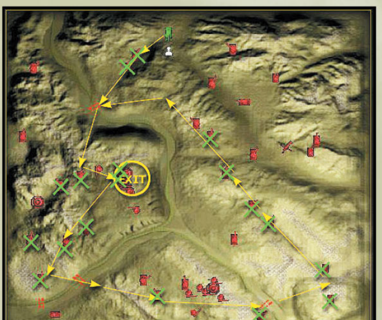
Mission 2



Mission 3



Mission 4



Mission 5


Mission 6

Территория	Тех. уровень	Кол-во миссий	Ландшафт	Преобладающая цель в миссиях	Вооружения, переходящие игроку при победе над территорией и их количество
1. Africa	3	6	5П 1Г	Destroy	Chinook:6, Trooper:20, BMP3 APC:15, T80:20
2. Australia	4	7	3Р 4П	Defend	A10:6, Vulcan:6, Commanche:6, SpecialForces:15, Warrior APC:15, Abrams:15
3. China	8	7	5Г 1П 1Р	Defend, Destroy	SpecialForces:15, SU25:4, Darkstar UAV:4, Hind:5, Tunguska:8, FLBT:15
4. Europe	6	7	4Г 3Р	Destroy, Destroy & Defend	A10:6, Vulcan:6, Commanche:6, SpecialForces:15, Warrior APC: 15, Challenger:15,
5. North America	10	8	2П 2Г 4Р	Destroy & Defend	B2:2, Advanced Commanche:5, SpecialForces:15, FMBT:8, Vulcan:6, LVTP7 APC:10
6. Russia	10	8	6Г 1П 1Р	Destroy	SU25:4, SpecialForces:15, Ka50:5, FAPC:10, Tunguska:8, Protank:8
7. South America	3	7	7П	Destroy, Defend	Darkstar UAV:4, Chinook:6, Trooper:20, Warrior APC:15, Leopard:20

П — пустыня, **Г** — горы, **Р** — равнина, лес; например, **5П** — значит 5 миссий в пустыне, **A10:6** — 6 бомбардировщиков **A10**.

насколько быстро и эффективно вы прошли все миссии.

У каждой территории есть свои характеристики, преобладающий ландшафт, вооружение, уровень технического развития, преобладающие цели в миссиях (больше надо защищаться или нападать). Начинать следует с территорий с более слабым техническим развитием.

ХОД МИССИИ

Все миссии, как правило, носят однообразный характер, либо **Destroy** какую-нибудь базу, либо **Defend** что-нибудь свое, иногда комбинация нескольких из перечисленных целей, а максимум разнообразия — уничтожить передвигающийся куда-то конвой из грузовиков. Но в каждом конкретном случае захватывает сам дух борьбы, эффект присутствия, тактическое планирование ударов, возможность выбора юнитов, наступление широким фронтом, нанесение точечных ударов, диверсии, возможность лицезреть все это как с высоты птичьего полета, так и из башни танка и т.д. и т.п., так что скучно не будет в любом случае. Ужас поверженного врага при вашем наступлении — лучшее подтверждение того, что вы настоящий боец.

Перед миссией вам сообщают тип ландшафта (горы, равнина, пустыня), силу предполагаемого сопротивления противника. Все это следует учитывать при выборе юнитов для прохождения (например, для равнин и пустынь пригоден один вид техники, для гор — другой). Всего можно взять с собой до 30 различных боевых единиц, выбрав их из линейки внизу и разместив в ячейках таблицы.

После того как выбор сделан, вы попадаете на игровое поле в режим карты, где требуется разместить свои силы в одной из точек десантирования. Возможно, при этом вы сразу подвергнетесь нападению, но все юниты начинают отстреливаться автоматически (на снующие вражеские вертолеты вообще можно не обращать внимания, ваши подчиненные справляются с ними гораздо лучше, чем это сделали бы вы сами). После этого следует окинуть местность беглым взглядом и перейти к активным действиям по наступлению или по обороне.

Следует сразу же уточнить, что, кроме имеющихся у вас 30 юнитов, никаких иных подкреплений не будет, ничего строить в игре нельзя, захватывать тоже. Требуется только полное уничтожение заданных целей противника (или оборона собственных в течение заданного времени) с минимальными затратами.

Одним из отличий режима **War Web** является то, что здесь нет ограничения по времени и все вражеские юниты на карте отображаются на карте только тогда, когда они находятся в радиусе действия ваших собственных, и через некоторое время исчезают в противном случае. Таким образом, вы должны быть готовы ко всем неожиданностям и иметь в виду такие очевидные вещи, как, например, то, что переправляться через реку на танке можно только вброд или что падать с обрыва не стоит, если можно спокойно спуститься и объехать это место.

На экране в правом нижнем углу нарисована окружность. Нижняя дуга которой — ваша скорость, верхняя — ваше «здоровье». Внутри окружности — своеобразный радар, который указывает мигающей точкой направление на ближайшую из целей. В левом нижнем углу в значке «танк» указывается количество пехотинцев на борту управляемого юнита, если это APC.

Дружеский танк никак не отличить, но если вы случайно взорвете «своего», то на вас обрушится лавина огня всех остальных — управляемый вами юнит раз и навсегда станет «вражеским» в понимании других.

ТАКТИКА НАПАДЕНИЯ

1) БЫСТРЫЙ ШТУРМ

Для начала используются армады вертолетов, стремительно пролетающие на достаточно большой высоте над укреплениями противника, и бомбардировщики, подготавливая почву для основного наступления (основные цели — здания и строения, так как укрепления не очень-то разглядишь с такой высоты да и не попадешь точно). Как правило, все вертолеты рано или поздно будут сбиты, а большинство бомбардировщиков удачно уйдет от вражеских ракет;

После этого в бой идут танки и сравнивают с землей доты и другие стационарные укрепления (одна стационарная **AutoGun** может уничтожить огромное количество танков). Пока основные танковые силы заняты этим важным делом можно переключиться в какой-нибудь одиноко стоящий танк и окольным путем неожиданно ударить по базе врага. При этом вашей главной целью должны быть в первую очередь стационарные пушки, пока они заняты другими вашими танками (пушки убираются с одного попадания), в то время как зданий, подлежащих уничтожению, обычно несколько, и для подрыва каждого нужно несколько попаданий, за это время пушка вас достанет. И лишь во вторую очередь идут сами здания, которые следует расстреливать на ходу, чтобы снизить вероятность попадания в вас вражеских танков;

После того как укрепления снесены и враг дрогнул — остаются только его танки. Оставшимися силами можно ворваться на базу и сровнять все с землей, либо, если вы чувствуете превосходство противника, уничтожьте только необходимые здания и спешно отступайте, сохраняя силы для будущих сражений (заранее замечу, что сколько силы ни сохранять, все равно их обычно не хватает, чтобы пройти все миссии данной территории и получить подкрепление в виде захваченных на поверженной территории юнитов).

2) СПЕЦОПЕРАЦИЯ

Другой вариант — действовать как можно тише и незаметнее. У вашего спецназа есть возможность на **APC** доехать до нужного места, высадиться на безопасном расстоянии, пробраться на базу врага и заложить вокруг зданий несколько **Bombs**, которые приводятся в действие **Detonator**. Этот вариант требует значительного терпения и временных затрат, потому как спецназовца убить или задавить очень просто, но уж если он добрался до цели, то от него будет масса неприятностей.

ТАКТИКА ЗАЩИТЫ

Много неприятностей доставляют пехотинцы. Встанет где-нибудь такой и стреляет по зданию. Хорошо, что при это его видно на карте и можно незаметно подкатить на танке и «дружески» похлопать по плечу. Как правило, танки их не замечают или, если замечают, то не очень охотно за ними гоняются. А стационарные пушечки, которые проявляют к пехоте больший интерес, почему-то оказываются целями номер один для спецназа противника и быстро уничтожаются. Поэтому имеет смысл укрепить ту или иную пушечку несколькими танками и **APC**, понаставить танков еще и вокруг базы и обязательно парочку помощнее у защищаемых зданий — на случай прорыва танков вражеских. Для охраны базы пригодны и **APC**, но они действуют довольно глупо, не могут выбрать, за чем гоняться в первую очередь: за пехотинцами или за **APC**, их высадившими.

После того как силы расставлены можно переключиться в танк и спокойно ждать появления первых врагов. В вашу задачу в первую очередь входит уничтожение появляющихся вражеских **APC**, до того как пехота успеет высадиться. Затем следует аккуратно расстрелять всех уцелевших пехотинцев и заняться наступающими танками.

Танки будут пытаться прорвать кольцо вашей обороны и добраться до защищаемых зданий. Очевидную опасность представляют **FMBT** и **ProTank**. Для того чтобы уничтожить **FMBT**, приближающийся к базе на крейсерской скорости, нужно приложить немало усилий.

Вертолетами успешно занимаются зенитные установки и бездействующие танки. Как правило, даже переключаться в зенитку не приходится.

Если в цель миссии входит как защита базы, так и уничтожение вражеской, то не имеет смысла тратить много сил на оборону — от базы вам никакого толка не будет. Оставьте что-нибудь маломощное на обороне и бросайтесь в бой. Обычно момент уничтожения базы противника считается окончанием вашей собственной обороны, и миссия заканчивается в вашу пользу.

Оружие	Боеприпас
Machine Gun	Крупнокалиберный пулемет 20/25mm;
Tank Main Gun	Пушечный снаряд HEAT (для ближнего боя, навесная траектория HESH, для среднего/дальнего боя SABOT);
Missiles	Неуправляемые самонаводящиеся ракеты (Hellfire, Stinger);
Grenades	Гранаты;
Mines/Bombs	Мины

КЛАССИФИКАЦИЯ ЮНИТОВ

Тип/Боевая единица

В скобках указано кодовое название юнита, используемое для его идентификации в строке **PLAYER** файла **.sav**, если оно отличается от используемого в таблице (Регистр является значащим и влияет на контрольную сумму). Более наглядно можно сравнить юниты по параметрам Скорость, Броня и Огневая мощь в режиме выбора перед стартом миссии.

1) Infantry — пехота


Basic Trooper (**trooper**) — обычный пехотинец, основное вооружение — автомат.


Special Forces (**specialtrooper**) — спецназ, может осуществлять минирование местности (в том числе зданий и других неподвижных целей), а также стреляет из базуки ракетами.

Super Trooper — солдат будущего.

2) HELICOPTERS — вертолеты


Commanche — американский Команч, одинаково эффективен как в пустынях, так и в горах. Используется против всего движущегося и стационарного.


Mi-24D Hind (**hind**) — Боевой Хинд.


Future Advanced Commanche (?) — модернизированный Команч будущего.


Ka-50 (**ka50**) — русский Ка-50. Не дает покоя вражеским базам и зенитным установкам. Гроза равнин.


Chinook (**chinook**) — двухвинтовой вертолет, доставка Air-Supply (скидывает ящички с пилюлями и оружием), неуправляемый.

3) AIRCRAFT — самолеты-разведчики, бомбардировщики (все неуправляемые)


B2 — бомбардировщик-летающее крыло.


SU25 — русский тактический бомбардировщик/перехватчик.


A10 — американский тактический бомбардировщик.


DarkStar UAV (**DARKSTAR**) **Recon** — самолет-разведчик, проводит разведку местности перед бомбардировками.

4) ANTI-AIRCRAFT — зенитные установки


Vulcan (**vulcan**) — эффективно пресекает любые попытки наброситься на базу противника армадой вертолетов. Самоходная установка.


Tunguska (**tunguska**) — русская национальная самоходная установка. Вполне соответствует названию и сочетает в себе черты стройной и юркой речки Тунгуски и грозного и мощного оружия, сравнимого с Тунгусским метеоритом. Эффективна против вертолетов.

5) Stationary Guns — стационарные пушки

Autogun — стационарная пушка, эффективна против вертолетов в том числе.

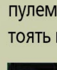
Pillbox — бетонный ДОТ, крупнокалиберный пулемет против танков и пехоты, доставляет немало неприятностей царапающими броню пулями, но уничтожается одним выстрелом танка.

AntiGun — стационарная зенитная пушка.

6) APCs — боевые машины пехоты (транспортировка пехотинцев). Все гусеничные


Warrior APC (**Warrior**) — у этой самоходки довольно архаичный дизайн, но огневая мощь поражает. Довольно проворная машина, превосходит BMP.


BMP3 — русская, основное средство транспортировки пехоты. Однако бывает трудно бывает покинуть бронированное чрево этой машины, когда до взрыва остались считанные секунды. На вооружении крупнокалиберный пулемет, который способен противостоять и легкой броне танка.


LVTP7 — самоходное средство передвижения американских пехотинцев.


FAPC — Future APC, оборудована пушкой.

7) MBTs — Main Battle Tanks — основные виды танков. Все гусеничные


M1Abrams (**Abrams**) — основной танк на протяжении многих миссий, не рекомендуется падать с оврагов и обрывов, в остальном вполне приятная машина, не преподносящая сюрпризов в управлении тогда, когда их меньше всего ждешь.


T80 (**T80**) — русский T80, очень прыгучий (с некоторых обрывов вполне), быстрый и устойчивый, месит грязь своими гусеницами как прирожденный следопыт. По броне уступает Абрамсу, поэтому уничтожается легче.


Leopard (**LEOPARD**) — маневренность, броня и огневая мощь находятся на высоком уровне.


Challenger (**CHALLENGER**) — производит впечатление тяжелого европейского танка, однако, точно стреляет.


FLBT (**FLBT**) — **Future Light Battle Tank** — полегче FMBT и, пожалуй, побыстрее.


MK ProTank (**PROTANK**) — бронированное и довольно неказистое чудище будущего, не очень маневренный, но по броне превосходит, пожалуй, все остальные танки.


FMBT (**FMBT**) — **Future Main Battle Tank** — быстрый и маневренный танк будущего. Армада из 30 FMBT сносит все на своем пути и одерживает верх практически в любой миссии (не только наступательной). По броне, на мой взгляд, уступает ProTank, но значительно маневреннее.

КАРТА

Управление юнитами возможно и в режиме просмотра карты. Главным образом, это необходимо для задания группе подчиненных их цели или организованного перемещения в заданную точку. Кроме того, находясь в режиме карты, можно произвести разведку местности,



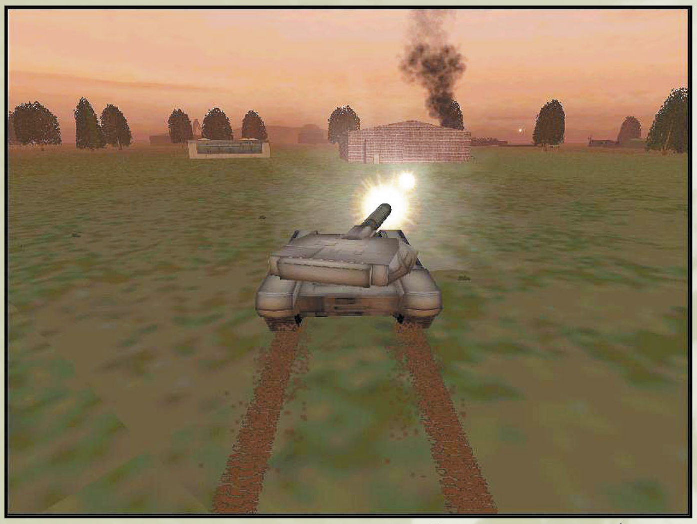
посмотреть с высоты или глазами юнита на любой участок карты, узнать тип вражеского танка, переключиться в любую из боевых единиц, что-нибудь разбомбить или дать команду пехоте покинуть **APC** и ринуться в бой. Подробнее о некоторых из ваших возможных действий:

Размещение сил — при старте вам необходимо левым щелчком мыши выбрать одну из предложенных вертолетных площадок для десантирования. Второй щелчок укажет вектор — направление, в котором будет выстроено ваше войско.

В любой из своих юнитов (в том числе и в стационарные пушки) можно переключиться двойным левым щелчком мыши. Это не относится к воздушным средствам.

Посмотреть любое место на карте можно щелкнув на пиктограмме бинокля в верхнем правом углу и затем указав юнит или точку на карте. При этом им







нельзя будет управлять. Таким образом можно, в том числе, проследить путь некоторых неуправляемых воздушных средств, например, бомбардировщика.

Выбрать группу подчиненных можно рамкой с **Shift**. После этого можно, например, приказать им атаковать вражеский юнит или защищать свою базу.

Остановить юнит можно правым щелчком мыши на нем.

Приказать пехотинцу залезть в **APC** (до 4 человек) можно указав сначала на него, а потом на **APC** левым щелчком мыши. Выбраться всем пехотинцам наружу можно по правому щелчку на **APC**.

2. Воздушные юниты и бомбардировки

Управление воздушными средствами осуществляется только в режиме карты.

Управлять таким юнитом непосредственно из кабины нельзя (**Air Strike/Air Drop, Recon, Bomber**). Для него задается конкретная цель на карте, и во время выполнения поставленной задачи за ним можно только следить при помощи камеры.

Количество всех воздушных юнитов ограничено имеющимися в вашем арсенале. Количество юнитов не означает количество вылетов. Самолетом или вертолетом можно пользоваться до тех пор, пока он не будет уничтожен противником. Но разница состоит в том, что все имеющиеся воздушные юниты всегда в вашем распоряжении в любой миссии (их нельзя выбрать в таблицу перед заданием, они считаются задействованными по умолчанию).

Вызвать **Air Drop** — авиаподкрепление (сбросят ящичек) можно щелкнув на **Supply** кнопке и указав точку сбрасывания на карте. По пути туда вертолет **Chinook** могут сбить. Если же все пройдет удачно, то вы получите заветный ящичек с **Armor** или Снарядами. До тех пор пока вертолет не вылетит с карты, вызвать новое подкрепление будет нельзя. Как правило, данная функция является излишней и толку от нее мало, я практически не пользовался.

Вызвать **Air Strikes** (бомбардировщик) можно нажав на соответствующую кнопку. Однако при этом возникают следующие проблемы:

— Сначала вылетает беспилотный самолет-разведчик **Darkstar Recon** (его нельзя сбить), он облетает указанную вами стационарную или движущуюся цель, затем вылетает за пределы карты, и только после этого бомбардировщик берется за дело. Без предварительной разведки бомбить не удастся. И так перед каждым вылетом.

— Кроме того, существует некоторая пауза между вылетами двух **Recon** самолетов и двух бомбардировщиков, приходится ждать момента, когда ваша команда будет обработана. Обеспечить присутствие на карте более двух бомбардировщиков одновременно мне не удалось.

— Иногда бомбардировщик «отказывается» бомбить, скажем, базу противника по другой причине (считает ее уже уничтоженной, а это далеко не так, о чем свидетельствует визуальная рекогносцировка местности).

— Попадание в цель при этом происходит далеко не так точно, как хотелось бы, даже несмотря на **Recon** самолеты. Таким образом, эффект от бомбардировки получается гораздо меньший, чем ожидалось. При бомбардировке стационарных зданий — до 60% разрушений от того, что хотелось, движущихся юнитов — как правило, нулевое попадание, так как юнит за это время десять раз уже изменил свое положение.

— Если у вас имеется несколько типов бомбардировщиков для **Air-Strike** или вертолетов для **Air-Drop**, то каким-то образом выбрать нужный из них мне не удалось — всегда задействуются какие-то левые юниты по умолчанию.

Кнопка **Recon** — проведение отдельной разведки местности (без бомбардировки). Видимо, для будущей более-менее "одновременной" атаки нескольких бомбардировщиков.

9. Как взламывать Savegame

Savegame игры — файлы с расширением **.sav**. Вся информация записывается в них открытым текстом, но в самом начале сохраняется также четырехзначное десятичное число — контрольная сумма остального содержимого файла (для тех, кто не знает — это сумма **ASCII** кодов всех байт файла). Это значит, что если попытаться просто изменить любой символ файла (в том числе и пробел), например, вместо 10 написать 30 танков, то он не загрузится до тех пор, пока соответствующим образом не подправить число в заголовке, так как контрольная сумма изменилась. С этой целью можно воспользоваться любым редактором. Обратите внимание, что ЛЮБОЙ .sav оканчивается пробелом. Так что если вы пользуетесь таким средством, как **Dos Navigator**, следует помнить, что при сохранении файла все конечные пробелы будут удалены (недокументированное свойство **DN**) и контрольная сумма не совпадет с той, которую вы рассчитали (для восстановления конечного пробела можно воспользоваться любым Hex-редактором: например, на конце файла в **DN** сначала прописать подчерк, затем сохранить, а потом изменить подчерк на пробел в **Hex**-редакторе).

Формат файла следующий:

1) Первая строка — контрольная сумма.

2) SAVNAME — название для **Save Game**, которое вводит пользователь при сохранении.

3) NMEINFO — несущественно.

4) SMAP — количество нецифровых символов в строке соответствует числу миссий на данном континенте. Символ «**P**» означает, что миссия «пройдена». Поскольку миссии проходятся последовательно, то, если вы застряли на какой-то из них, то достаточно изменить соответствующий ей символ в строке на «P» (и добавить разницу между кодами в контрольную сумму **+11**).

5) PLAYER — информация об имеющихся у игрока вооружениях. Сначала следует название боевой единицы, затем два десятичных числа, например, «**Abrams 0 30**». Первое число означает количество юнитов данного типа, которое пользователь установил в ячейках таблицы при старте миссии. Второе — оно является ключевым параметром, его и надо изменять — означает общее количество юнитов данного типа у игрока (считая и имеющиеся в таблице юниты).

Все должно быть отделено друг от друга, как минимум, одним пробелом. Кодовые названия остальных юнитов см. в таблице классификации. Внимание! Регистр символов названия является значащим и влияет на контрольную сумму, так как **ASCII** («**a**») <> **ASCII** («**A**»).

6) DEPLOY — несущественно, последовательно определяет, в какой ячейке таблицы какой юнит находится. Значение «**-1**» соответствует пустой ячейке, а, например, значение «**6**» — коду танка **Abrams**.

Более подробно рассмотрим пример, исходный файл:

0829

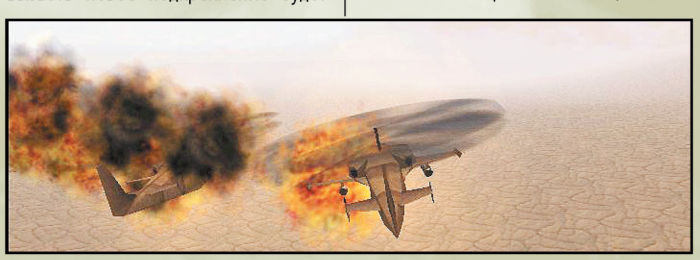
SAVNAME «RU4»

NMEINFO 0 0 0 1 0 0 0

SMAP 1 E P E P E P P E

PLAYER trooper 0 12 BMP3 0 0 Abrams 5 9 T80 1 9 chinook 0 8

DEPLOY 6 7 6 6 6 -1 -1 6 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1







После добавления такого милого подспорья, как **60 FMBT** (изменилась только строка **PLAYER** и контрольная сумма):

1372

SAVNAME «RU4»

NMEINFO 0 0 0 1 0 0 0

SMAP 1 E P E P E P P E

PLAYER trooper 0 12 BMP3 0 0 Abrams 5 9 T80 1 9 chinook 0 8 FMBT 0 60

DEPLOY 6 7 6 6 6 -1 -1 6 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1

Потому что контрольная сумма строки « **FMBT 0 60**» рассчитывается следующим образом: **32*3+48*2+54+70+ +77+66+84 = 543** (три пробела, два нуля, шестерка, символы **F, M, B, T** в верхнем регистре). Новая контрольная сумма будет равна: **829 + 543 = 1372**.

Если при редактировании **Savegame** вы удаляете какие-то символы, то не забывайте вычитать их коды из контрольной суммы.

10. Призовая миссия

После того как повержен последний континент, происходит «соединение» с удаленным терминалом, и вы телепортируетесь со всеми войсками в какое-то абсолютно сюрреалистическое место с фиолетовым небом и какими-то энергетическими полями. В этой миссии обязательно потребуется несколько вертолетов, так как вашей первичной задачей будет поиск «**Helicopter Key**», который, насколько уразумел автор, оттого и называется **Helicopter**, что на танке к нему не добраться, даже на **FMBT**. Кроме того, этот ключ, похоже, перепрятывается при каждом новом старте миссии (судя по показаниям радара).

В любом случае вас ожидает шквальный огонь, куча фотонных пушечек, танков и вертолетов противника, так что сберечь свои вертолеты будет непросто.

Карта **Bonus-миссии** с возможным расположением **Helicopter Key** приводится на рисунке.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Потрясающий уровень графики (крутятся колесики каждого танка), реалистичные взрывы, юниты, эффект присутствия;

— разнообразное оружие в арсенале каждого юнита, есть оптический прицел;

— большой выбор наземных (танки, самоходные установки, пушки) и воздушных боевых единиц (вертолеты), пехоты;

— хороший AI;

— гибкая политика External View. Можно расположить камеру как угодно, привязать к юниту, оглядеть любой участок карты в любой момент времени со всеми врагами (нет Fog of War);

— ограниченное количество боеприпасов.

НЕДОСТАТКИ

Унылая музыка;

— невозможность сохранения во время игры, это можно сделать только между миссиями;

— однообразие заданий (либо Defend, либо Destroy);

— излишняя футуристичность юнитов и миссий будущего.

Civilization: Call to Power

Артем КОВАЛЕВ

Наконец-то вышло продолжение игры, будоражившей не одно поколение игроманов. Третья «Цивилизация», сохраняя в своей основе принципы своей предшественницы, принесла с собой массу новых радостей: новые науки, технологии, формы государственного устройства, проблемы и их решения. Но фантазия разработчиков на этом не ограничилась, и вам предлагается возможность твердой рукой привести человечество в четвертое тысячелетие.

Задать тон игры необходимо с самого начала — упустив лидерство в момент развития, наверстать, а, тем более, победить соседей будет если не невозможно, то, во всяком случае, далеко не просто. В ваших руках следующие рычаги управления — длительность трудового дня (**workdays**), оплата труда (**wages**), рацион питания (**rations**), процент работ на нужды государства (назовем их «трудодни» — «**power works**», **PW**) от общего обьема производства, финансирование научной деятельности — сколько потратить на науку от общей прибыли, имеет максимальное ограничение для различных форм правления: поначалу вам будет известна только тирания (до 50%), а уже теократия позволит увеличить ассигнования на развитие науки до 60%).

Вы начинаете с руководства группой поселенцев (10000 человек — один юнит «**settler**»), в функции которого входит только создание города. Найдите для этого спокойное местечко, удачно сочетающее в себе уровень производимых продукции, пищи и золота. Наиболее продуктивным будет город, расположенный на лесной речушке — высокий уровень производства и обширные запасы пищи быстро позволят населению активно плодиться и размножаться, а именно в этом лежит ключ к успеху. Для того чтобы добиться повышения численности населения, мало создать им благоприятные условия. Одним из весьма эффективных способов является понижение пищевого рациона (**rations**) горожан с соответствующей компенсацией повышением заработной платы. Это позволит произвести значительно большее, чем нужно, количество пищи, что и стимулирует рост населения. Однако, необходимо следить, чтобы подобная политика не поглотила все денежные ресурсы, а потому, распределяя трудовые места в городе (правой кнопкой на изображении города), не забудь о производимой ими прибыли. Также следует обратить внимание на науку, всецело зависящую от производимого золота. Главное при подобной стратегии не упустить момент, когда ваши ученые достигнут в своих изысканиях способа перевода продукции в золото — «**capitalization**», иначе для нации настанут тяжелые дни.



Вообще, чуть что не так, сразу начинаются народные выступления. До революции лучше не доводить, но и пара бунтов ничего страшного собой не представляет. Самый простой способ унять бунтарей — это заставить часть рабочих заниматься шутовством, т.е. перевести «**workers**» в «**entertainers**». На некотором этапе очень поможет смена правительства — при фашизме особо не побастуешь.



Меню ориентации городского производства позволит разумно распределить деятельность горожан в области производства продукции, пищи, золота, развития науки или создания сферы услуг для ублажения самих горожан, однако, как показывает практика, компьютер не всегда выбирает наиболее эффективные варианты (или просто не замечает созданные фермы и шахты), а потому на первых порах стоит обратить на это внимание.

Поначалу население города слишком мало (при вышеописанной стратегии вы получите прибавление еще 10000 человек на 7-9 ходу), а потому производимой пищи будет в избытке (например, при установленном рационе 5, производство одной единицей горожан (т.е. все те же 10000) составит: пищи в районе лесной реки 10, а продукции — 25 плюс продукция и пища, производимая самим «городом»), что позволит на первых порах бросить работников на обустройство города, производство армии/других поселенцев. Для начала создайте хотя бы одного воина-охранника. Если вашей цивилизации уже известно производство бронзы (если же нет — пусть ваши дикари активнее грызут гранит первобытной науки), то, соответственно, и доступно производство более совершенных воинов «**phalanx**» (...кхм, уж не помню, как они по-русски называются, но используют боевое построение «фаланга» — сплоченные ряды воинов прикрыты щитами, выставленные копья останавливают атакующего противника). В качестве охраны городов они прослужат вам верную службу вплоть до появления огнестрельного оружия (если только ваши соседи не будут чрезмерно сильны и агрессивны), а вот в качестве наступательного вооружения они малопригодны, особенно при штурме городов. Не стоит увлекаться строительством армии в этот период — захватывать вам, скорее всего, некого да и соседи будут заняты построением основ своих собственных цивилизаций. Правда, разведку провести стоит — скорейшее расширение цивилизации за счет строительства новых городов весьма продуктивно, но не стоит отправлять поселенцев в одиночку в неизвестные края — они не могут самостоятельно защищаться и могут быть уничтожены или обращены в рабство рабовладельцами (**slavers**). Поэтому пара воинов для начала будет вполне достаточно — один охраняет город, другой исследует окрестности.(вообще, оставлять город без присмотра армии крайне не рекомендуется (впоследствии это условие изменится — некоторые формы государственной власти несут с собой неприятие горожанами войск) — случайно забредшие на запах человеческого жилья варвары или просто соседи не преминут захватить «ничейную» территорию, и тогда выкурить их будет совсем не просто). Заметив же в своих владениях представителей соседей, в нагрузку с ними вы, скорее всего, получите и приветствия от их правителя. Не стоит сразу атаковать, даже если поведение соседа вас раздражает — через дипломатические связи (**diplomacy -> send emissary -> make a demand**) можно прекратить эти прогулки по вашей территории (**stop trespassing**), и, наверняка, это требование будет удовлетворено. Зайдя на чужую территорию (к слову, территорией, судя по всему, считается 21 клетка вокруг города), будьте готовы получить подобное требование.

Обнаруженные вашими слугами руины древних цивилизаций хранят в себе сокровища (обычно 200-300 золотых) и неизвестные вам науки, группы праздношатающихся юнитов (всадники, простые воины, поселенцы) и скрытые города, всегда жаждущие присоединиться к вашей цивилизации... или группы варваров, встреча с которыми пока не сулит вам ничего хорошего. Обнаружив подходящее для нового города место, высылайте туда поселенца, только учтите, что поселенец может быть произведен только после того, как население города, в котором он производится, перевалит за 20000.





Для обустройства пригородных угодий вам потребуется некоторое количество трудодней. Кажется, наиболее выгодным и наиболее эффективным способом в начале игры будет 100% использование всех производственных сил на сельскохозяйственные нужды на протяжении нескольких ходов подряд — это позволит создать запас трудодней (600 будет вполне достаточно), который можно будет расходовать по мере роста населения. Фермы и шахты повышают эффективность обработки имеющихся ресурсов, но стоит обратить внимание и на строительство дорог между городами — скорее всего вам придется не раз посылать своих воинов по этим маршрутам (особо актуально в условиях опасного соседства), а дороги снижают в три раза время, затрачиваемое на движение. В дальнейшем будет иметь смысл установить **10% PW**, и при большом населении этого будет вполне достаточно до тех пор, пока ваши ученые не придумают, как переводить продукцию в трудодни: «infrastructure».

Итак, города созданы, обязанности распределены, дороги проложены. Если в обоих городах производятся одинаковые товары (например, драгоценные камни или крабы), то имеет смысл заняться торговлей (**trade**), что приносит «кое-какую» прибыль в казну. Смысл заключается в том, чтобы собрать в одном городе как можно больше товаров одного и того же вида, тем самым создав монополию на их производство а, значит, и поднять на них цену. Однако для этого вам необходимо изобрести торговлю (становится доступной к исследованию после появления письменности), а затем произвести караван или построить чудо света — Лабиринт (в этом случае вам больше никогда не придется тратиться на караваны, так как они бесплатны для нации, построившей Лабиринт). Стоит настороженно относиться к торговым путям, проходящим через территорию противника — караванные пути могут стать обьектом пиратства, соответственно, подобная забава в отношении вражеских торговых путей доступна и вам. Пиратство разрушает торговый путь и приносит «пирату» 30 золотых, но не всегда. А вот отношения с жертвой пиратства вы испортите точно. Если уж вам «повезло» вступить в вооруженный конфликт, то постарайтесь побыстрей решить этот вопрос — даже достаточно слабый противник потребует больший сил для ведения военных действий, а тирания — не лучшая форма правления для ведения войны. Кроме того, победа в **Civilization: Call to Power** обеспечивает вовсе не военная мощь нации, а ее научный потенциал.

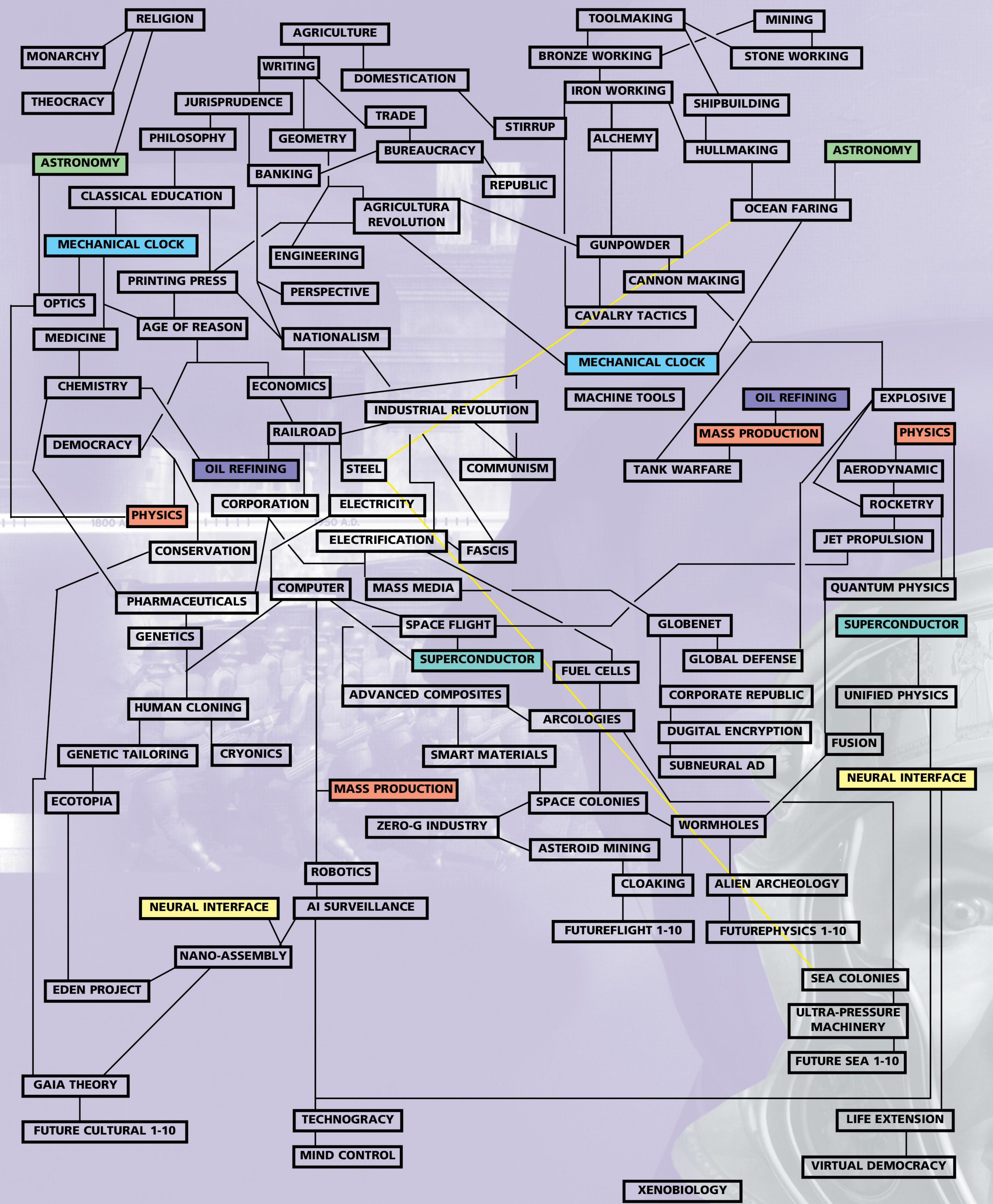
Однако, война — дело неизбежное, а потому располагайте своих дозорных на карте таким образом, чтобы враг не мог пробраться мимо них незамеченным. (зазевался — и в тылу уже бродит пара самураев да поселенцы ищут место для нового города). Пожалуй, наиболее эффективный способ борьбы с врагом — прижать его к стенам его же города. Для того,чтобы избежать рассеивания противника по карте, окружите его город своими войсками, и необязательно со всех сторон, (особенно, если город ограничен какими-нибудь естественными условиями :-). 3 укрепленных подразделения вполне достаточно для того, чтобы подавить сильную активность города.

В мирное же время есть возможность сэкономить на военных расходах — с помощью меню «**Units**» можно перевести их на казарменное положение: таким образом можно сократить расходы на армию до 14%. Самое интересное, что, судя по индикатору здоровья войск, управляемых компьютером, искусственный интеллект очень часто использует войска со включенным..., т.е. в случае серьезных материальных затруднений во время войны можно рискнуть проделать такой трюк и со своей армией.

Хотя встроенная в игру библиотека содержит в себе абсолютно все сведения как о юнитах, так и о всех видах строений, государственных устройств и всех возможных технологиях, составить же представление о древе наук в целом не очень-то просто. Возможно, вам поможет прилагаемая схема.

ПЕРЕВОД НАУК

Сельское хозяйство	Agriculture
Производство орудий труда	Toolmaking
Горное дело	Mining
Приручение животных	Domestication
Обработка бронзы	Bronze Working
Обработка камня	Stone Working
Юриспруденция	Jurisprudence
Кораблестроение	Shipbuilding
Письменность	Writing
Геометрия	Geometry
Монархия	Monarchy
Обработка железа	Iron Working
Религия	Religion
Республика	Republic
Философия	Philosophy
Торговля	Trade
Бюрократизм	Bureaucracy
Астрономия	Astronomy
Теократия	Theocracy
Банковское дело	Banking
Изобретение стремени	Stirrup
Инженерное дело	Engineering
Алхимия	Alchemy
Классическое образование	Classical Education
Кораблестроение	Hullmaking
Медицина	Medicine
Сельскохозяйственная революция	Agricultural Revolution
Изобретение пороха	Gunpowder
Перспективы развития	Perspective
Мореплавание	Ocean Faring
Печатное дело	Printing Press
Механических орудий труда	Machine Tools
Оружейное дело	Cannon Making
Механические часы	Mechanical Clock
Оптика	Optics
Кавалерия	Cavalry Tactics
Национализм	Nationalism
Химия	Chemistry
Физика	Physics
Эра Разума	Age of Reason
Демократия	Democracy
Экономика	Economics
Электричество	Electricity
Железные дороги	Railroad
Индустриальная революция	Industrial Revolution
Металлургия	Steel
Создание корпораций	Corporation
Нефтедобыча	Oil Refining
Взрывчатые вещества	Explosives
Коммунизм	Communism
Фашизм	Fascism
Электрификация	Electrification
Фармацевтика	Pharmaceuticals
Аэродинамика	Aerodynamics
Создание ракет	Rocketry
Бронетехника	Tank Warfare
Квантовая физика	Quantum Physics
Система глобальной безопасности	Global Defense
Реактивные двигатели	Jet Propulsion
Производство продуктов потребления	Mass Production
СМИ	Mass Media
Генетика	Genetics
Электронно-вычислительная техника	Computer
Космический полет	Space Flight
Защита окружающей среды	Conservation
Глобальные коммуникации	GlobeNet
Новые материалы	Advanced
Composites	
Многонациональная республика	Corporate Republic
Робототехника	Robotics
Глобальная система надзора	AI Surveillance
Воздействие на подсознаие	Subneural Ad
Биотехнологии	Smart Materials
Новые формы энергоносителей	Fuel Cells
Система шифрования банковских операций	Digital Encryption
Черные дыры	Wormholes
Технократия	Technocracy
Сверхпроводник	Superconductor
Клонирование человека	Human Cloning
Город будущего	Arcologies
Морские колонии	Sea Colonies
Космические колонии	Space Colonies
Создание биороботов	Genetic Tailoring
Zero-G Industry	Zero-G Industry
Криотехнология	Cryonics
Экотопия	Ecotopia
Управление разумом	Mind Control
Глубоководные механизмы	Ultra-Pressure Machinery
Теория силового поля	Unified Physics
Добыча полезных ископаемых на астероидах	Asteroid Mining
Нанотехнологии	Nano-Assembly
Проект Рай	Eden Project
Теория Земли	Gaia Theory
Виртуальная демократия	Virtual Democracy
Следы пришельцев	Alien Archeology
Ядерная энергия	Fusion
Нейро-кибернетические технологии	Neural Interface
Продление жизни	Life Extension
Стелс-технология	Cloaking
Future Flight 1-10	Future Flight 1-10
Future Cultural 1-10	Future Cultural 1-10
Future Sea 1-10	Future Sea 1-10
Future Physics 1-10	Future Physics 1-10
Ксенобиология	Xenobiology



Дерево технологий Civilization: Call to Power

SiN Mission Pack: Wages of Sin

Владимир ПРЫГИН
aka PnArdy

НАСТРОЙКИ

1. Для **Wages of Sin** требуется наличие установленной первой части игры на диске. Все вместе занимает на диске примерно 600MB.

2. Владельцам **Matrox G200:** игрушка работает с **Quake2 d3dwrapper** (скачать можно с **www.g200.com** или **www.matrox.com**). Скопируйте его **opengl32.dll** в **\Sin**, установите «**Default OpenGL**» в настройках видеодрайвера, выберите нужный видеорежим и затем нажмите «**Apply**...».

3. HUD основного вида героя можно разместить с любой из 4-х сторон экрана, также регулируется прицел и какую из рук показывать (для левшей и правшей), и показывать ли вообще. «Дас ист КАРАШО!».

4. Убейте заставку (при старте она пытается перепробовать все видеорежимы монитора). Нужно изменить в файле **\SIN\BASE\default.cfg** (предварительно сделайте копию) строки следующим образом:

// Runs through Ritual logo and 2 demos

alias d1 «menu_logon»

// DEMO STUFF

alias q1 «»

alias q2 «»

СОВЕТЫ

1. На некоторых уровнях есть смысл действовать так, чтобы не сработала сигнализация **security alarm**, в противном случае вас ожидает верная смерть. Охранники могут появляться совершенно из ниоткуда, их количество при работающей сигнализации не поддается исчислению.

2. Игрушка обладает интерактивным окружением: компьютеры, телефоны и прочие средства коммуникации. При помощи некоторых терминалов (их экран работает) осуществляется управление объектами.

3. На некоторых уровнях есть альтернативные точки входа/выхода, элементы нелинейности, кроме того, цепочка событий и некоторых заданий в последующих уровнях иногда зависит от конкретных действий игрока в данный момент.

4. «**U**» — вторая ключевая клавиша в игре после <**Ctrl**>. Все в игре активируется этой кнопкой. Когда стоите над трупом, его оружие, ключи и т.п. перейдут к вам также при нажатии <**U**>. Если же просто брезгливо пройти по нему, то получите только оружие.

5. Пароли для терминалов (где они нужны) можно найти в разделах с информацией о сотрудниках в каком-нибудь другом компьютере на отшибе, или они написаны на чем-нибудь бросающемся в глаза поблизости.

6. Запомните свой **login** — все **Savegame** создаются под конкретное имя (например, «**blade**»).

7. Когда кончаются патроны, действовать врукопашную иногда даже более эффективно.

8. Большинство предметов можно двигать, ломать, расстреливать и т.п. Иногда это необходимо для завершения уровня.

9. Не стреляйте заложников, дабы не попасть в черный список отряда **HardCorps**.

10. Загрузить конкретный уровень можно командой map <**имя уровня**>. Список уровней и их map-имен приводится ниже и в скобках в прохождении.

УРОВНИ

Похоже, что в игре происходит последовательная смена дня (-**day**) и ночи (-**night**). То есть если какой-то уровень был дневным, то следующий за ним будет ночным и наоборот. При этом из двух версий одного и того же уровня (дневной и ночной) вам предоставляется только одна. Разница особенно заметна на открытых пространствах. Отличаются они не только цветом неба, но и по большей части тем, удалось ли освободить Джессику, дочь ученого. Она может быть освобождена уже после **club-night** на уровне **vacant-day**, тогда в **ship-day** надо будет искать не девушку, а просто партию оружия. А может, наоборот, получится так, что после **club-day** в **vacant-night** ее не будет в комнате на верхнем этаже, и охранник скажет, что ее увезли в порт — тогда она может быть освобождена только в **ship-night**. Цели промежуточных миссий формулируются при этом немного разными словами, поэтому их также разделили на -**day** и -**night**. Больше особых различий не наблюдалось.

Список уровней для команды map <имя уровня>:

1. undergrd
2. church
3. druglab
4. club-day или club-night
5. vacant-day или vacant-night
6. daenzer-day или daenzer-night
7. sya-day или sya-night
8. syb-day или syb-night
9. syc-day или syc-night
10. ship-day или ship-night
11. museum
12. ceremony
13. casino1
14. casino2
15. penthouse
16. smbc
17. showdown
18. nuke

КОДЫ

SUPERFUZZ — god mode

WUSS — все оружие

NOCLIP — ходить сквозь стены (<Space>/<C> — вверх/вниз)

HEALTH 999 — 999 единиц здоровья

WALLFLOWER — убрать перекрестье прицела

SPAWN <предмет> — создать любой предмет 3D окружения (например, **PULSERIFLE**, **FLASHLIGHT**)

MAP <имя уровня> — загрузка конкретного уровня

ОРУЖИЕ

В вашем распоряжении находятся следующие основные виды оружия:

Concussion Gun/Fists — импульсная пушка/кулаки

Dual Magnum/Magnum — два магнума/магнум (пистолет)

Plasma Bow/Shotgun — плазменный лук/ружье

Flamethrower/Assault Rifle — огнемет/штурмовой пулемет

Chaingun — ленточный пулемет

SpiderMine — прилипающие мины

Rocket Launcher/Guided Missile — ракетница/наводящаяся ракета

PulseRifle — импульсная винтовка

Stinger Pack/Quantum Destabilizer — ранец с ракетами/квантовый дестабилизатор

SniperRifle — снайперская винтовка/прицел

Если клавиша перегружена двумя видами оружия, то нужный выбирается повторным нажатием.

Новые виды оружия, разработанные в **HardCorps**:

1. **Plasma Bow** (плазменный лук)

В результате детальных исследований технологии **SinTEK Pulse Rifle** был получен оригинальный образец данного оружия. Лук стреляет короткими лучами энергии, которые затем взрываются при достижении цели. До тех пор пока курок нажат, «тетива» лука натянута, а выстрел происходит с его отпусканием. Лучи летят по баллистической траектории. Это идеальное оружие, если между целью и стреляющим нет прямой видимости.

2. **Concussion Gun** (импульсная пушка)

Это прекрасное оружие против ракет и гранат. При выстреле испускается одиночный импульс, который мгновенно тормозит и уничтожает приближающуюся ракету (создается импульсный барьер), а обычные предметы при этом отбрасывает назад с минимальным для них уроном (хорошо, если у них за спиной стены). Патронов для оружия не требуется.

3. **Flamethrower** (огнемет)

Мощное оружие ближнего радиуса действия — можно зажарить врага в считанные секунды. Когда картридж заряда заканчивается, заменить его нельзя — нужно искать новый огнемет. Огнемет не предназначается для использования в бытовых условиях и для приготовления пищи. Это может повлечь катастрофические последствия.

4. **Stinger Pack** (ранец со стингерами)

Разработан для индивидуальных ракетных атак ближнего действия. При выстреле из закрепленного на спине ранца выстреливаются четыре наводящиеся на цель ракеты. Точность при этом не всегда важна — основной упор был сделан на масштабы разрушений. Следует аккуратно использовать образец, поскольку он представляет опасность, в том числе и для стреляющего. Использовать оружие в тесных узких помещениях не рекомендуется.

5. **Guided Missile** (наводящаяся ракета)

Только для deathmatch уровней (**2015*.bsp**, — **Normal**; **hbdm*.bsp** — **Hover Bike Death Match**). Обычный **Rocket Launcher** можно переключить в режим стрельбы наводящимися ракетами — надо только сначала ее найти. После выстрела ракетой можно управлять, преследуя врагов при помощи установленной на корпусе камеры. Однако это заметно повышает вашу ценность для окружающих.

6) **Inventory** (F11 — экран Inventory)

В процессе игры вы собираете и манипулируете необходимыми предметами, которые частенько надолго оседают «в бездонных карманах у Блейда». Как он только, бедный, таскает мешки с деньгами? Новые предметы и объекты в игре:

1. **Flashlight** — фонарик

Полезная вещь в темных тоннелях и переулках. Число в **Inventory** показывает, на сколько еще секунд хватит фонарика. После этого батарейки сядятся.

2. **Thermoptic Goggles** — инфра-очки

По большому счету бесполезная вещь. Все живые объекты отображаются в виде безумных розовых очертаний их теплового излучения. Можно использовать в темноте — для очков не нужно никакого источника энергии. Но более эффективно применять против невидимых врагов.

3. **Ropes** — веревки

Еще одним новым элементом игры являются веревки-лианы. По ним можно подниматься и опускаться (<**Space**>/<**C**>). Для того чтобы ухватиться за веревку, нажмите <**U**>. Раскачаться на ней можно курсором и затем спрыгнуть <**U**>. Иногда конец веревки высоко привязан к колышку, и она образует провисающую петлю. Нужно отстрелить колышек, и конец веревки упадет — можно залезать.

4. **Hoverbike** — летающий мотоцикл

Очень быстрое средство передвижения. Чтобы сесть на мотоцикл, нажмите <**U**>. Если во время полета еще раз нажать <**U**> — на ограниченное время включается турбонаддув. Можно подпрыгивать <**Space**> и круто поворачивать **Strafe** клавишами. На борту байка есть оружие:

Rockets (ракеты) 1

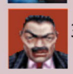
Laser Cannon (лазерная пушка) 2

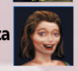
Hover Mines (мины) 3

ВКРАТЦЕ СЮЖЕТ И ГЕРОИ


1. **Blade**


2. **JC**


3. **Manero**


4. **Jessica**

На дворе стоит по-прежнему 2037 год, вы **Blade**, и вас все еще не уволили из отряда **HardCorps** славного города **FreePort** (хотя в первой части вы успели наломать много дров). **HardCorps** является чем-то вроде службы 911, совмещающей в себе функции полиции, отряда по борьбе с терроризмом, а также со всякой нечистью и мутантами. Ваша правая рука — молодой хакер **JC**, которого вы когда-то лично поймали (даже страшно сказать как давно: целый год назад!) на взломе сервера родного **HardCorps**. Тогда он, перемножив-таки двоичные нолик и единицу, согласился вам помогать и с тех пор только этим исправно и занимается. На счету **JC** взломы десятков крупнейших корпораций, но он продолжает строить из себя «**Too Fly For A White Guy**» - мальчика.

С **SinTEK** и Элексис только что покончено, имущество конфисковано, а опасным технологиям пытаются найти новое, «политически корректное» применение в лабораториях **HardCorps** на благо или во вред обществу — им лучше знать. Вся коррумпированная верхушка **SinTEK** пошла под суд, до сих пор идут судебные разбирательства. Город спасен и справедливость торжествует, однако, никто и не подозревает о том, что часть мутагенных технологий **SinTEK** все-таки попала в чистые и заботливые руки мафиозного босса Манеро, который лелеет идею прибрать город к рукам и надеется, что проводимые в лабораториях его империи в подземельях Фрипорта исследования очень скоро принесут первые плоды. Как это часто бывает, на место одной криминальной структуры приходит другая, еще более криминальная и влиятельная, а, благодаря имеющимся технологиям, босс Манеро становится городской грозой преступности. И над **FreePort** снова сгущаются мутагенные тучи... А **JC** и Блейд, тем временем, попивают дешевый растворимый кофе в мега-масштабах.

Blade: Вот уже несколько недель прошло после моего возвращения с ее острова. Никак не могу разобраться в себе, а в последнее время вообще злой, как черт, голова забита какими-то видениями с ней. Бардак, в общем. Это ж надо! Разложилась на молекулы прямо у меня на глазах! После ее исчезновения стало поспокойнее, суды завалены делами, но мне почему-то кажется, что нам еще предстоит встретиться. Не знаю, как скоро, но то, что встреча состоится — это ощущение меня не покидает. А пока что приходится заниматься повседневной работой. Недавно **JC** перехватил один E-mail, в нем говорилось о покупке некой партии оружия. Так, ничего особенного, но на взлом шифра ушла пара дней — раньше такого я что-то не припомню. Обычно **JC** справляется пока я допиваю свой кофе и в очередной раз обнаруживаю на дне какой-нибудь T-коннектор. Похоже, этот сукин сын так и не научится мыть за собой кружки (я свою споласкиваю регулярно, кстати сказать). Короче, к этому моменту он просто не может не расколоть шифр, потому что иначе в него полетит кружка, а затем в ход пойдут пинки, и эта бестия об этом прекрасно знает. Так вот, я занялся расследованием, но меня кто-то подставил. Банда знала, что мы их ведем, и сделка была сорвана, а мы потеряли одного убитым. Хоть я и сделал все, что было в моих силах, чтобы спасти его, никак не могу отделаться от ощущения, что я во всем виноват! Все из-за моей собственной тупости! Но это часть работы. Последние несколько дней в городе вообще творятся странные вещи. Постоянные мафиозные столкновения, передел сфер влияния, и везде фигурирует торговля оружием. Теперь я не думаю, что это обычные разборки: совсем недавно на лабораторию **Aus-TEK** был совершен дерзкий налет. Часть ценного оборудования и реактивов пропали, а ведь ходили слухи, что **Aus-TEK** была партнером Элексис. Что-то мне все это очень не нравится...

JC: Блейд, замучил! Ну, да ладно, не будем о грустном. Все это время я пытался отслеживать в инфосети сделки по нелегальной купле-продаже оружия. Наблюдается небывалая активность, им там что, всем башни поотрывало? И вот, кажется, откопал что-то стоящее — это касается той сорванной Блейдом операции. Похоже на какой-то чертеж нового оружия. Выглядит очень даже ахти. Мастдай обеспечит. Пойду отнесу Блейду. О, а вот и он.

Blade: Эй, **JC**, что ты там опять бормочешь? «Сливайся мегабайтик...»? Что BNC-коннектор СНОВА делает в моей кружке? Ты несносен, как я тебя еще терплю! JC, сейчас я тебя проучу.... А вы кто? Когда, наконец, можно будет придти, плюхнуться в кресло и просто отдохнуть без посторонних? Эй, неси кофе, кому говорю, я устал как... не важно. Проклятье!

(Вой сирены)

JC: Ха, Блейд, новое задание. Сдается мне, что твоя кружка так и останется свободной оффшорной зоной для отмыва черного золота. Собирайся! В курс дела я тебя введу уже по пути.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Level 1: Underground (undergrd)

Враги: пауки, крысы, белые мутанты, мутан-



ты-рабочие, красные монстры, ползуны-лягушки.

Blade: Знаешь, **JC**, я вот тут вспомнил про тот фрипортский адресок, который ты мне обещал дать. Сейчас самое время.

JC: Хех, Блейд, а не опозоришься?

Blade: Хе-хе, **JC**, а я и не знал, что у кое-каких



юношей с этим проблемы, раз это так их волнует.

JC: Хы, Блейд, ты не догнал, фритюрницы все равно сейчас не в ходу, так что сходи лучше в зоопарк, посмотри вертлявых мартышек.

Blade: Хы? Для этого не надо ходить в зоопарк, JC, одна такая мартышка сейчас закроет свою пасть, займется делом и будет держать меня в курсе. Ты понял?

JC: Угу. Тебя не переспоришь. Уже выполняю. Итак... вот последняя сводка: мы имеем кровавые разборки на строительной площадке Construct co. Сообщается, что час назад в районе строительного котлована найдены изуродованные тела нескольких рабочих. При этом очевидцы утверждают, что видели каких-то ужасных существ. Мы довольны?



Blade: Хм, ты думаешь, о чем я думаю?

JC: Снова мутанты? Не знаю, может быть. Вот заодно и мартышек посмотришь! Ха-ха-ха!

Blade: Ладно, надо проверить, может такой лопух, как ты, впервые хоть что-нибудь не путает.

JC: Хе-хе. Принимай сигнал радара навигационной системы. Это в двух кварталах от тебя.

Blade: Я уже на месте.

Блейд профессионально осматривает стройплощадку: раздолбав пару деревянных подпорок и местный нужник, герой заключает, что бульдозер в рабочем состоянии. Вылезая из кабины, Блейд машинально отмечает: «Радиатор еще теплый — значит, кто-то недавно на



нем ездил. Детали! Детали! Надо запоминать детали...». В домике ничего нет. Блейд раскачивается на веревке и забирается на второй ярус строительных лесов. Ага! А вот и забытое кем-то ружьецо! Теперь можно спускаться и бежать в недостроенный темный коридор фундамента здания.

Blade: Темно, хоть глаз выколи!

JC: Темно — не то слово. Поищи фонарик — ими пользуются рабочие. Кроме того, в темноте можешь включать инфра-очки — очертания всего живого сразу становятся видны, ну, ты знаешь, о чем я говорю.

Blade: Знаю, о мартышках. Гы.

JC: Остряк!

Blade: Здесь какая-то дыра, JC.

Блейд делает шаг вперед в конце тоннеля и, матюкаясь, проваливается в мутный поток зеленой жижи. Отстреливаясь от крыс, герой забирается на первую из лестниц.

Тропинка назад ведет в пещеры с тоннелями и кострами — логово красных монстров и пауков. Там же валяется обглоданные конечности рабочего, и можно взять еще один фонарик у костра. После этого костер гаснет, нападают красные монстры и делают Блейду «темную». Больше тут ничего нет.

Если же вначале идти по тропинке вперед — попадете в заброшенный тоннель метро. Местная достопримечательность — валун с граффити **Freakport** (город идиотов) и блестящая ванна. Все местные рабочие больны одним тяжелым недугом: стоит их расстрелять, как из грудной клетки трупа вырывается огромный паук и норовит прыгнуть к вам на ручки. И непременно лизнуть... Поэтому добивать надо до отдельных кусочков и груды мяса. Дыра в стене слева у ванны ведет в знакомое логово красных монстров, но с другой стороны. А другой пролом — в стене справа — ведет в следующее помещение. На тропинке снова рабочий, сверху — доска-перешеек, а наверху лежит фонарик у костра. Далее еще один тоннель с рабочим и пауком. Красные прыгают по трое, а чуть дальше, в разбитом вагоне, увидите над костром на вертеле тушку рабочего.

JC: Эй, Блейд, ты что, проголодался?

Blade: Я не каннибал, JC, да это и не гигиенично. А что, тебе завернуть кусочек, а?

JC: Хе-хе, в таком случае я вегетарианец. А они тоже не каннибалы — просто едят мясо людей. Бедолага, наверное, пострадал за идею! Не поступился своими принципами...

Blade: Эх, JC, тебе лишь бы кто-то пострадал! Ничего, вот вернусь — ты у меня пострадаешь! И даже без принципов, Ха. Аааааа! Моя ногаааа!! Злобные твари (выстрел). Умри молодым!

JC: Болтай-болтай, но для начала неплохо бы вернуться живым, Блейд, хех.

В следующем тоннеле двое красных прыгают сверху сзади. Монстр редкой белизны (Grogg) поджидает впереди. За заброшенным вагоном тоннель заканчивается тупиком и дырой в полу. Из-за камня выйдет последний инфицированный рабочий. Блейд прыгает в дыру и снова попадает в зеленую жижу — его выносит к выходу.

Level 2. Deeper Underground (church)

Враги: монстры-цыплята, собачки, плюющиеся лягушки, красные монстры.

Блейда выносит к лестнице, он поднимается



на настил — начинает подниматься уровень жидкости. Нажмите рычаг на стене, и уровень снова спадет. Бегите по настилу до коридора в стене слева.



Blade: М-да... JC, похоже, это мутировавшая индюшка.

JC: Это, скорее, цыпленок... Блейд, у этой твари ружье! Оно его заряжает... Да что ты стоишь??? (выстрел)

Blade: Главное — уметь держать паузу, JC!

JC: Я не театрал, Blade, для меня можешь не стараться, хех.

Blade: А-ха-ха-ха, ну разве я не супер?



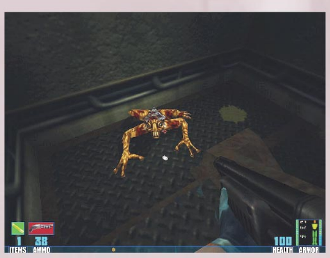
JC: БЛЕЙД! Да ты промазал!!! Он снова встает!

Blade: Что??? Где???

JC: Шутка! Но главное все-таки — уметь целиться.

Blade: Тогда считай, что ты заработал себе на лоб жирный красный круг с маленькой точечкой в центре.

JC: У меня нет такой массивный лоб, как у тебя, Блейд, хых. Зри в тоннель, пока тебя его не лишили.



Blade: А, вот еще один цыпленок! Постой, дальше прохода нет.

JC: Посмотри на табло, Блейд. Похоже, это какая-то водонапорная система. Нам надо поднять уровень воды в тоннеле, Блейд. А там посмотрим, может что и получится. Поищи, как ее включить.

Blade: Какой-то рычаг! О, вода уже поднимается!

Быстро бегите в дверь рядом и прыгайте в воду. Плывите в огромную шахту слева за углом. От того, в какую из вертикальных труб вы попали, зависит, куда приплывете. Поднимайтесь и плывите вместе с водой. Наверху закрытая система труб. В любом случае она приведет к выходу.

В первом случае: поднимайтесь по левой трубе, наверху плывите в правый коридор и вылезайте. Больше вода не поднимается. Впереди тупик, а слева огромная пещера с водой внизу. На стене лягушка-ползун. Прыгайте вниз, в воду, плывите на другой конец пещеры и бегите за веревку. Увидите костер (над костром свисает веревка, но ее нельзя сбить и забраться в котельную — см. второй путь) и следуйте влево по коридору в просторный зал-пещеру.

Blade: JC, тебе никого не напоминает эта статуя?

JC: Ага, колхозницу без серпа, Блейд.

Blade: Нет, я серьезно, JC, похоже, здесь приложила свое запястье мадам Элексис, а?

JC: Элексис — это уже что-то из области молекул.

Blade: Все может быть... У меня предчувствие...

Нападают три красных монстра. Возьмите пистолет на камне и бегите насквозь, через зал, к противоположной от входа стене, в коридор. Лестница приведет наверх. Подбейте лягушку, и окажетесь у перрона метро с эска-



латорами. Спускайтесь по эскалаторам, подстрелив двух собак по пути. В женском туалете найдете деньги, но постарайтесь не подорваться на мине. В мужском — дыру с собакой в стене справа. Дальше вверх по веревке, и вы попадаете в шахту с выключенным лифтом. Два цыпленка чуть дальше охраняют дверь — выход с уровня. В конце коридора есть дверь и рычаг (он включает лифт — альтернативный выход с уровня).

Во втором случае: поднимайтесь вместе с водой по правой трубе и в конце прыгайте на пол из разлома. За дверью находится коридор с собакой, затем две двери и котельная. За котельной тоннель, который ведет к выходу, но дверь с этой стороны закрыта. Остается залезть в пролом в стене и спуститься по уже знакомой веревке к костру (надо схватиться за нее, и она под весом Блейда распрямится) и в подземный храм со статуей Элексис. Далее следовать первым путем.

Blade: Мне здесь не нравится — полно диких собак, JC! И кому понадобилось минировать туалет?

JC: Маленьким зеленым человечкам, Блейд, хе-хе. И не надо набивать себе цену — все равно я стребую с тебя свои кровные 50 процентов из того мешка.

Blade: Хе, какого мешка? Кто-нибудь что-нибудь видел? Я — нет!

JC: Того, который так выпирает у тебя из под рубашки и на котором нарисован $. Мне, как твоему импресарио, полагается, хех!

Blade: Хе-хе, ладно, так и быть, я дам тебе пару долларов, чтобы ты сгонял мне за пивом!

Level 3. Secret Druglab (druglab)

Враги: охранники, огнеметчики, цыплята, генно-инженерный тигр, собачки

Блейд попадает на поверхность, имея больше вопросов, чем патронов.

Первая точка входа: вверх по лестнице. Увидите закрытую калитку, а за ней огнемет — забрать можно будет позже. Коридор вправо приведет в пустой котлован. Сверху висит веревка — надо подстрелить колышек. Залезаем



на самый верх и устраняем охранников. За лестницей будет закрытая дверь и дыра в стене. Ползем в дыру — на другом конце симметрично еще одна закрытая дверь и дыра в полу. Дыра ведет в комнату с SinTEK бочками и краном. Прыгаем вниз. Одна дверь закрыта, другая ведет обратно в комнату с котлованом. Другая дверь в комнате с котлованом ведет в помещение с охранниками, огнеметчиком и тремя резервуарами с химией. Рядом лифт — это Вторая точка входа на уровень. Можно забраться в проход внизу — убить собаку и дернуть рычаг — где-то поднимется во-



да. Бежим обратно к крану. По бочкам перепрыгиваем, пока Блейда не сцапали краном. На той стороне дверь и лестница. Поднимаемся вверх по лестнице к пульту. Теперь краном можно управлять (Up, Down, <, >) и клешнями хватать появляющихся охранников.

Blade: О-хо-хо! Мне это нравится, JC!

JC: Ты просто не наигрался в автоматы, в которых клешнями крана надо вытаскивать плюшевые игрушки, Блейд!

Blade: Да ты посмотри! Какой же он плюшевый! А-ха-ха, вот и мокрое место!



JC: Блейд, это ребячество.

Blade: JC, ты просто завидуешь!

JC: Без джойстика с отдачей все равно это не то, Блейд, хе-хе!

При попытке открыть дверь рядом выпрыгивает тигр-мутант и сталкивает вниз. После борьбы с ним бегите в нижнюю дверь рядом с лестницей. Спускайтесь и в конце коридора найдете тот самый огнемет в начале. Возвращайтесь к крану, бегите в дверь наверху. Коридор ведет в офис с охранниками — они стреляют через стекла. В комнате справа ничего нет. В первой комнате прямо в стене есть сейф-холодильник — постреляйте и подергайте — он откроется. Возьмите из него синюю ампулу с U4. В следующей комнате по ходу коридора (двери в конце коридора — это те самые симметричные лестничные площадки с дырками в полу, где Блейд уже был) находится ученый, который работает на Манеро, потому что тот держит его единственную дочь Джессику в заложницах-наложницах.

Blade: Г-хм, Должно быть, Джессике сильно достается, JC — старик совсем поседел!

JC: Ха, Блейд, где логика? Это скорее от реактивов, детектив!

Blade: Или от старости. Ладно, мне хочется поскорее взглянуть на эту штучку!

JC: Сейчас я подгоню грузовик к выходу. Бери ампулу с U4 и — на выход.

Blade: Ха-ха! Ах, JC, как я люблю, когда ты обо мне заботишься, малыш!

JC: Малыш? Тьфу. Я уже отплевываюсь и жалею, что сделал это!

Blade: Ничего, когда я приеду — подарю тебе пару нежнейших пинков, хы-хы!

Если не поговорить с ученым, то вместо Джессики Блейд будет в дальнейшем искать просто груз с оружием. В коридоре появится охранник — бегите в дверь, откуда он вышел. Вниз по лесенке — компьютер. Сначала спускайтесь и перестреляйте всех внизу. Две двери ведут на склад со стеллажами. Дверь оттуда — к крану, где вы были. Можно возвращаться к компьютеру, чтобы на время открыть любую дверь гаража. Например, Open Garage Door 1, после этого сразу <ESC> и вниз. Грузовик уже ждет Блейда — U4 отправится на экспертизу, а он сам поедет в ночной клуб поговорить с информатором.

Level 4. Onethumb's club (club-day/club-night)

Враги: механические летающие пушки

При входе в клуб придется расстаться со своим Магнумом. Девушка скажет, что босс наверху. Лучше никому не причинять вреда — глядишь, в следующий раз информатор отка-



жется сотрудничать. Можно посмотреть на танцующих (Exit ведет на улицу, оттуда можно попасть на первый этаж Vacant здания). Бегите вверх по лестнице — в комнату с надписью Private. Поговорите с OneThumb. Он даст глу-

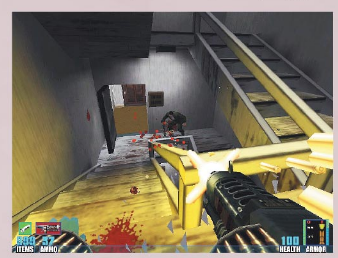


шитель и скажет, что раз уж Блейд все равно мертвец, то ходят слухи, что Манеро держит в своем 6-ти этажном особняке кого-то очень важного на верхнем этаже. Перепрыгнуть туда можно с крыши клуба или воспользоваться нормальным Exit на улицу вниз и войти на первый этаж Vacant здания. В зависимости от этого, вы начнете следующий уровень на первом или на третьем этаже. Дверь на крышу — дальше по коридору, только перед этим надо сбегать вниз и захватить оружие. Подстрелите две пушечки и прыгайте на соседнюю крышу здания, к двери. За дверью конец уровня.

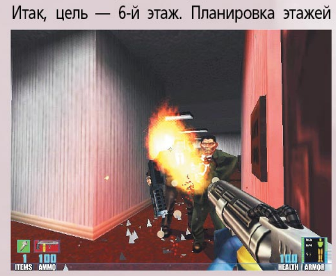
Level 5. Vacant day (vacant-day/vacant-night)

Враги: охранники, собаки, огнеметчики

Вы начинаете либо на первом (если вошли с улицы), либо на третьем этаже (если — с крыши) 6-ти этажного здания, напичканного минами, охранниками и ловушками, в котором половина помещений — офисные, а другая



половина — ремонтируется. В зависимости от того, ночь сейчас или день, в комнате на верхнем этаже будет Джессика или охранник. Можно и не стараться двигаться тихо, так как все равно крупномасштабных перестрелок не избежать, а девушки наверху может и не быть. Итак, цель — 6-й этаж. Планировка этажей





практически одинаковая. Некоторые двери открыты, некоторые закрыты. Есть пожарная лестница, внутренняя лестница и лифт.

Из достопримечательностей здания:

— На первом этаже можно убить охранника и взять второй пистолет с глушителем. Здесь же есть подвал с аптечками, огнеметом и фонариком.

— На втором этаже темно и ничего не видно. Имеются охранники, но ничего ценного нет.

— На третьем этаже на одном из столов в центре, за офисными перегородками, лежит непонятный ключ (наверное, от комнаты наверху). На всякий случай лучше возьмите. В одной из комнат прикольный ящик с бомбой и шлемом, в другой заминирован потолок и лежит огнемет — открывается дыра в потолке между этажами. На внутренней лестнице живут два пулеметчика, часть лестницы заминирована так, что можно подняться с третьего на четвертый этаж, а затем пролет взрывается.

— Все это время лифт нельзя было вызвать, потому что какой-то бедолага поставил стул в его дверях на четвертом этаже — они не могли закрыться. Победите стул, войдите в лифт и отправляйтесь на пятый.



— На пятом этаже собаки, каркасы офисов и куча охранников. Половина стен заминирована. На пожарной лестнице охранник, который простреливает все нижние этажи. Пролет выше него заминирован — упадете на асфальт внизу. Лучше подниматься на шестой этаж по внутренней лестнице, наверху — пулеметчик.

— На шестом этаже много охранников, а вам нужна комната из ролика — с журнальным столиком и окнами, выходящими на пожарную лестницу. Внутри либо Джессика, либо охранник, который скажет, что заложницу увезли в порт.

Level 6. Daenzer Shipping (daenzer-day/daenzer-night)

Враги: охранники, базунчики

Убейте охранника у грузовика и возьмите второй пистолет с глушителем. JC предупреждает, что на складе много идеальных мест для снайперов (если на дворе ночь). Бегите на склад и в первую дверь (наверху ничего нет). В комнате компьютер со списком всего персонала. Возьмите Comlink. JC, наконец, отвлекается от ящика и говорит несущую частоту. Служащий склада будет все время болтать всякую чушь и говорить, где он находится и куда отправится в ближайшие пять минут.

Blade: Он меня уже достал своей болтовней, JC!

JC: Погоди, Блейд, он же служащий склада, а что ценного может быть у служащего склада?

Blade: Вот именно, что ничего! Я сейчас швырну этот ComLink об стенку, и он заткнется, наконец!

JC: Нет, ты меня не понял. Думай головой хотя бы иногда. Чего много на складе?



Blade: Складских помещений, а в каждом по твари, которая его охраняет.

JC: Правильно, а что нужно, чтобы открыть ворота склада?

Blade: Хм... хм. JC, ты ставишь меня в тупик! Неужели это то, о чем я думаю?

JC: Да нет, Блейд, это просто Ключи! А у кого их взять?

Blade: Какие? Ааа, эти-то? Я укокошил служащего склада и взял их у него. Уж очень меня достала его болтовня.



JC: Блейд, я удивляюсь, как не просто объяснять тебе суть простых вещей!

Выходите через любой коридор (правая либо левая дверь) на территорию склада. Ориентиры: справа — синие ворота с карточкой к Crane Shipyards. Они охраняются пушечками и базунчиком. Впереди — просто насыпь и дорога через склады. Слева — запертые ворота Daenzer Shipping. Напротив них в арке — пушечки. Бегите на другую сторону склада, до перекрестка с канализационным люком. Нужны вторые ворота склада Daenzer Shipping — на них указывает стрелка на асфальте неподалеку. Где-то внутри найдите служащего и возьмите у него ключ. Внутри есть ворота слева, лестница, запертые ворота впереди и проход справа. За проходом компьютер и синяя карточка для ворот Crane. Возьмите карточку и возвращайтесь на улицу. Если стоять лицом к Daenzer Shipping, то слева будет дверь Authorized Personnel. Внутри найдете инфракрасные тепловые Goggles, много оружия и компьютер со списком всех сотрудников и их паролей. Выпишите пароли.



1. Passcode list (по фамилии дает пароль)

2. Guard Assignments (фамилия) — не используется

3. Personnel Records (список сотрудников — отсюда брать фамилии, чтобы узнать пароль)

4. E-Mail — не особенно интересно

5. Special Records (нужен пароль — подходит пароль Mr. Rockwell «45883») — здесь можно перенаправить поставку U4 не во Фрипорт а в музей. На что это влияет, непонятно. Скорее всего, ни на что;

Список паролей:

ED Parker — **13295**

Danny Chan — **25311**

Garth Ahlborn — **91175**

Wendy Hiller — **65736**

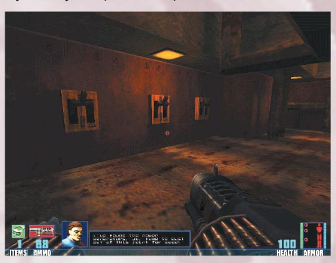
Hank Van Damme — **23222**

Lain Rockwell — **45883**

В этой же комнате есть маленькая дверца, за которой два ящика — расстреляйте ящики и стену-заслонку. За ними откроется коридор, который приведет к Power Generators. Вырубите все рубильники на стене — питание пушек на территории склада отключится и станет темно. Простреливайте путь наружу. Можно идти в любом направлении: либо обратным путем, либо по новому коридору. Темные коридоры все равно выведут на поверхность — вылезете из люка рядом с дверью склада Daenzer. Или появитесь из калитки (к ней нужен был ключ служащего, и она также вела в тоннель к генераторам), а затем окажетесь на улице около дальнего склада, справа от Daenzer. Бегите обратно на склад Daenzer и в левые ворота. За колоннами будет дверь с компьютером с информацией, где красным шрифтом ожидается ввод пароля (подходит пароль Mr. Ahlborn «91175»). Блейд прочитает о результатах экспериментов и о поставках в порт U4. А в Notes Блейд узнает новую информацию (New leads) об Элексис, о том, что ее закупорили в энергетический цилиндр и держат его в церкви. Коридор за компьютером далее ведет к закрытому складу, посреди которого на помосте стоит ящик — ракетный ранец. Возвращайтесь обратно на улицу тем же путем и бегите к Crane двери. Примените синюю карточку, и Блейд окажется перед воротами Crane Shipyards. Перемахните через них по ящикам слева и — вы на территории порта.







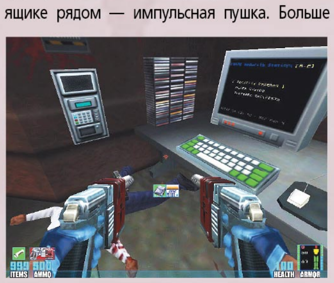
Level 7. Crane Shipyards — состоит из 3-х подуровней Side A, Side B, Side C. (sya-day/sya-night, syb-day/syb-night, syc-day/syc-night)

Враги: охрана, рабочие, базунчики

Цель всех трех подуровней — отыскать, в каком из доков держат в заложницах Джессику, дочь ученого (или, если Джессика уже на свободе, то — партию оружия). Доки А, В и служба управления портом С связаны коридорами коммуникаций. В зону В — три входа. В зону С— один. Желательно двигаться тихо (где надо — на корточках), использовать глушитель и оставаться незамеченным, избегая зону видимости камер (красный конус). Компьютеры в коридорах напротив ворот в доки позволяют отключать ближайшие камеры и отрубать сработавшую сигнализацию. Операторов компьютеров можно убирать бесшумно.

Зона А:

В открытом ящичке справа лежит огнемет. Бегите в дверь и в левый коридор (правый — вход в зону В) — будет два компьютера за решетками. У оператора второго компьютера возьмите белую карточку. Коридор приведет к тупику с дверью А21. Напротив дверь в Storage House 1, а в нем есть дверь Authorized Personnel. Внутри компьютер, где требуется код для доступа к Maintenance terminal. Он написан на книге в нижнем ящике тумбочки за вашей спиной — «phook». Можно посмотреть записи поставок и содержание доков. Из них следует, что есть секретный док В32 в зоне В. Теперь откройте левый ящик стола и возьмите синюю карточку. В правом ящике возьмите ключ. В Storage House на стеллажах за решеткой лежит ракетница. Бегите обратно в коридор к А21 и возвращайтесь. В доке А11 стоит судно, за решеткой — еще один огнемет, а в ящике рядом — импульсная пушка. Больше там ничего интересного нет. Двери в Harbor Master Area A — В — открываются так: сначала вы вставляете в слот карточку, а потом еще раз нажимаете на саму дверь. Обе они ведут к лифту в зону С и к двери в Maintenance area зоны А. Дальше можно либо съездить в зону С и посмотреть код для В32, либо пробраться туда секретным путем без кода.





Зона С:

В первом случае садитесь в лифт и поднимайтесь к чиновникам порта. У охранника за компьютером возьмите карточку. Через пару отсеков будут двери Records и Security. В компьютере Records ведутся те же записи всех поставок и текущего содержимого всех доков, как и в Maintenance компьютере. Теперь бегите к терминалу в Security — там можно отключить сигнализацию и все камеры. Рядом за дверью — склад боеприпасов. Кроме того, в меню Codes можно посмотреть текущие коды к Maintenance компьютеру в зоне А («phook») и к секретному доку В32 в зоне В («2112»). Возвращайтесь в А. Затем бегите в Maintenance дверь. Там рабочие. Коридор от одной из дверей приведет к двум решеткам-калиткам, которые являются входами на разные этажи зоны В. Бегите в калитку вверх по лестнице и попадете в В.

Зона В:

Расправьтесь с охраной в коридоре и бегите в Storage House 2. За дверью Authorized Personnel ничего нет. Но в одном из ящиков в куче справа от домика лежит ракетный ранец. В доке В22 нет ничего интересного. Бегите к В32 и вводите код «2112». Блейд внутри.



Во втором случае вам не требуется посещать зону С. Бегите сразу в Maintenance Area к двум решеткам — входам в В. Но дальше бегите вниз по лестнице и в нижнюю калитку. Вы попадете в машинное отделение порта, подземные коммуникации. Через несколько коридоров с рабочими будет комната с двумя подводными винтами-турбинами. Если повредить в ней приборы, а они скорее всего повредятся, то вода начнет быстро заполнять комнату. Плывите к потолку и простреливайте решетку вентиляции. Ползите по трубе и окажетесь в следующем коридоре, как если бы вы просто прошли насквозь предыдущую комнату. Он заканчивается несколькими лестницами с рабочими и люком. Откройте люк, и вы окажетесь в секретном доке В32 без всякого пароля.



Когда попадете в В32, уровень закончится.

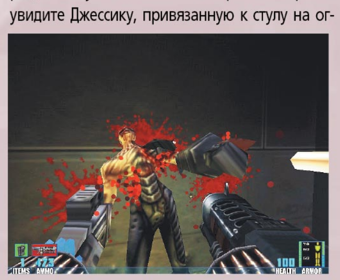
Level 8. On the Water Front (ship-day/ship-night)

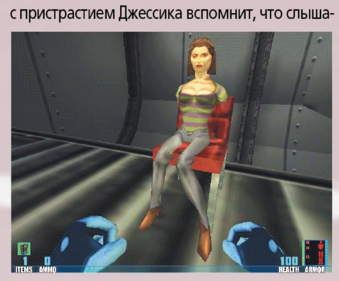
Враги: охранники, Пеон, летающие пушечки, механические скелеты

На уровне есть снайперы. Возьмите снайперскую винтовку в ящике, на котором лежит шлем. Бегите в любую из дверей — обе ведут на склад. В конце помещения есть лестницы, по которым можно подняться наверх, к двери на верхнем ярусе. Открыв ее, вы увидите корабль у причала. Прыгайте на палубу и бегите в любую из дверей внутрь. За каютой будет лестница вниз и дверь, которая ведет на капитанский мостик. Там возьмите Comlink. Другой охранник примет Блейда по рации за своего и предупредит о постороннем на корабле. Спускайтесь вниз, и еще ниже, в трюм. Через пару отсеков окажетесь перед закрытой дверью. Лестница ведет в машинное отделение, но это несущественно. Блейд вызовет по рации того, другого охранника, по ту сторону дери и подружески предложит пиццу. Дверь откроется. После перестрелки со скелетами бегите вперед, в следующий отсек — в огромном трюме увидите Джессику, привязанную к стулу на огромном контейнере. Как только спрыгните вниз, появится монстрище Пеон. Когда он будет повержен, из контейнера выскочат 3 охранника. Бегите внутрь и поднимайтесь на крышу контейнера к девушке. Блейд освободит девушку, и уровень закончится. После допроса с пристрастием Джессика вспомнит, что слышала, как Манеро упоминал о том, что он планирует «навестить» городской музей. Блейд отправляется на разведку.









Level 9. On the Paradox (museum)

Враги: охранники, цыплята, тигры, лягушки.

Друзья: охрана музея.

Манеро хочет похитить бриллиант Paradox, главный экспонат музея. Блейд должен его остановить. У героя новый плазма-лук. Выслушав лекцию JC о том, что надо как можно меньше портить экспонаты, потому что у подразделения нет денег оплачивать ущерб, наносимый Блейдом, бегите в музей. Помогите двум охранникам добить монстров. Хорошо цельтесь. Охранники пригласят в офис за оружием и скажут, что бриллиант хранится на втором этаже, лучше идти через офис охраны и эскалатор. Но на пути вверх отключится электричество. Бегите обратно в офис охраны и попросите ключ от калитки снаружи музея, за которой находится электрощиток. Включите электричество и возвращайтесь на второй этаж. За несколько секунд до того, как Блейд вбежит в круглый зал



с экспонатом, бриллиант похитят, и угнаться за преступником и убить его будет невозможно — он уйдет через дыру в полу. Прыгайте вниз — выход с уровня.

Level 10. The Ceremony (ceremony)

Враги: рабочие, пауки, лягушки, цыплята

Блейд проваливается в подземный тоннель, затем прыгает в дыру в его стене и через несколько других темных переходов оказывается свидетелем странной церемонии в зале церкви, где стоит статуя Элексис. Он случайно выдает свое присутствие, и враги набрасываются на него — Блейд едва успевает провалиться в



очередную яму и после встречи с двумя рабочими падает в пролом трубы коммуникаций — конец уровня.

Level 11. Manero's Tower (casino1)

Враги: лягушки, охранники, тигры, собаки

Блейд видит через решетку вентиляции, как Манеро садится в поезд и уезжает в свой особняк. Надо проследовать за ним и добраться до его казино. Бегите обратно по коридору (можно забраться по первой лестнице и взять аптечку с платформы наверху). В конце подстрелите двух лягушек и забирайтесь по лестнице до первого люка. Откройте люк и спрыгните вниз на платформу. Второй люк наверху закрыт, но над ним находятся взрывоопасные баллоны. Стоит только хорошо прицелиться и выстрелить, как вся конструкция взорвется. Блейд оказывается в здании. Возьмите на полках оружие. Калитка ведет в гараж с охранниками. Можно сесть на мото-



байк на втором этаже, а затем на полном ходу расстрелять из ракетницы троих охранников у шлагбаума, после чего пробить сам шлагбаум. Блейд оказывается у входа в особняк Манеро. Снаружи нападают собаки и летающий тигр, которого трудно сбить. Разобравшись с ними, можно входить в здание. Ему оказывают горячий прием. О, да в этом холле с пальмой и фонтаном целый взвод охранников. Теперь можно посетить бар слева и всех напугать своим присутствием. Игровые автоматы работают, но выиграть ничего нельзя. Наконец, можно подниматься на второй этаж, разобраться с последними охранниками и пройти в центральную дверь в казино.

Level 12. Manero's Casino (casino2)

Враги: охранники, рабочие, собаки, механические пушечки и пауки

На этом уровне самое лучше музыкальное сопровождение в игре и полно полуголых красоток-танцовщиц. Охрана, похоже, еще не знает Блейда в лицо, так что если не размахивать пистолетом, то можно спокойно ходить по залам заведения, не привлекая к себе внимания. Потери мирного населения при этом сведутся к минимуму. Игровые автоматы в изобилии, есть зал с танцовщицами, залы для игры в рулетку.

Идите в центральный зал — впереди два ряда автоматов и касса. Налево будут залы для игры в рулетку. Поверните направо и попадете в зал со стриптиз-танцовщицами.

Blade: Вау! JC, ты только посмотри, сколько красоток!

JC: Только между нами, Блейд, не позволяй себе вольностей с девушками, тебя могут снимать скрытой камерой!

Blade: И что?



JC: Как что? Ты хочешь, чтобы твой моральный облик песочили на собрании HardCorps?

Blade: Ха-ха! Ну ты сам-то подумай! Не поприставать к такой красотке? Да я не я буду! Девочки, привет! Потанцуем для меня, а? А потом эээ, на боковую?

JC: Все, Блейд, меня здесь нет, я умываю руки! После того случая, когда ты подсматривал за Элексис в ее ванной, меня кондратий чуть не хватил. А потом полетели шишки от начальства за вторжение в частную жизнь! Ты что, не помнишь? Санкции? Выговор?

Blade: Ха-ха. В таких случаях я обычно страдаю кратковременной амнезией, JC! Ладно, девочки, мы к вам еще вернемся, когда немного потрясем это казино.

JC: Несанкционированная растрата денежных средств, обыск с конфискацией без санкции прокурора, использование служебного положения в корыстных целях — сладкие слова — ты об этом, Блейд? Тянет на статью.

Blade: Что-то ко мне быстро вернулась память, JC. Ладно, пока, девочки!

Похоже, работать здесь никто не собирается, все стоят на сцене и просто прохлаждаются. Барменша тоже проявляет ноль внимания. На сцене есть дверь в коридор за кулисы. Идите туда. Первая дверь — раздевалка танцовщиц, она заперта. Вторая — мужская раздевалка. Заходите внутрь и закройте за собой дверь. Убейте охранника и возьмите у него карточку для доступа в помещение с деньгами (следующая комната по ходу коридора, которую охраняет несколько здоровяков). Расправьтесь и с рабочими и забирайтесь вверх по лестнице. Вылезайте из вентиляционного люка. Здесь часто летают механические пушечки. У второго же люка в полу остановитесь — слышна женская болтовня. Если пробить люк, то вы упадете в женскую раздевалку прямо рядом с намыленной девушкой, принимающей душ. Еще две красятся перед зеркалом. С визгом и паникой они перебегают в соседнюю комнату и закрываются руками. Идите в хранилище денег. Блейд берет со стола банкноты, центы и мешки с деньгами. Из сейфа можно взять еще один мешок. Миниатюрную статую Элексис забрать нельзя. Опустошив комнату, вы, как ни в чем ни бывало, выходите в коридор и киваете охранникам. Рядом дверь в кассу, а коридор ведет к туалетам. Теперь Блейд богатый человек, но с деньгами сделать ничего нельзя.

Blade: Хе-хе, девочки! Я уже тут! У меня много, очень много денег!!

JC: Постыдился бы, Блейд, значок подразделения хотя бы сними.

Blade: JC, а у меня Кар-то-чка с доступом!

JC: Блейд, ты неугомонный развратник. Пора хотя бы через одну юбку заглядывать!

Blade: JC, ты в монитор-то смотришь?

JC: Нет, а что?

Blade: А еще наружное наблюдение называется! Да на них вообще нет юбок!

JC: Эээ... Может им жарко, ха-ха?

Blade: Играем идиота, JC?

JC: Пойду-ка я, пожалуй, за чистой видеокассетой — эта кончилась. Ты посиди тут пока, Блейд.

Ни кассирша, ни барменша, ни крупье, ни танцовщицы никак не реагируют на попытку дать им деньги. Кассирша могла бы дать жетонов для рулетки хотя бы. Автоматы тоже рабо-



тают сами по себе, и ничего нельзя выиграть, количество 25-центовых монет при этом не уменьшается.

Снова возвращайтесь к люку, через который вы попали в женскую раздевалку, и идите по вентиляционному коридору. Налево — коридор пройдет по балке над сценой с танцовщицами и приведет в тупик. Направо — приведет к рубильнику у красных труб. Он на время открывает дверь большого сейфа в комнате с деньгами. Пробегите в следующий отсек, проломите пол — Блейд окажется как раз перед дверью в комнату с ценностями. Заходите, уничтожьте паука и возьмите в сейфе еще несколько мешков с деньгами и карточку от двери выхода с уровня. Далее снова поднимайтесь в вентиляцию и продолжайте двигаться по коридору за рубильником. Он приведет в комнату с охранником и к лифту — выходу с уровня. Другой конец прохода ведет к охранникам, которые стоят в нишах по бокам кассы, и к охранникам с собакой за пультом наблюдения, а заканчивается Employees дверью, которая выходит в зал для игры в рулетку. Все это несущественно. Идите на выход.

Blade: JC, мы едем в Пентхаус! Давно мечтал побывать в редакции любимого журнала!

JC: Ха-ха, Блейд, так называется престижный верхний этаж здания.

Blade: Вот ведь люди! Век живи, век учись!

Level 13. Penthouse (penthouse).

Враги: охранники, собаки, летающие пушечки, тигры

Связь с JC потеряна. Летающие пушечки глушат радары. Первым делом надо сбить все пушечки. Идите вперед, в кабинет Манеро. Особняк не очень большой, поэтому вскоре вы ознакомитесь со всеми помещениями. Идите из кабинета в левую дверь. Вскоре увидите дверцу с решеткой, затем бассейн (на дне зачем-то валяется ключ) и еще один кабинет с колоннами, терминалом для карточки и картиной на стене. Блейд должен найти карточку. Далее следуют личные апартаменты с камином, собакой, баром и книжными полками. Здесь вы сбиваете последнюю пушечку, и



связь с JC восстанавливается. Возвращаетесь в кабинет Манеро с огромным длинным столом. Под столом, по обе стороны от кресла Манеро, есть кнопочки. 4 красные выдвигают из стен красивые витрины с различным оружием — есть чем поживиться.

Blade: Смотри-ка, JC, каждая витрина — целый арсенал.

JC: Да, здесь не в пейнтбол играют, Блейд.

Blade: Ааа-ть, я, кажется, нажал что-то не то! Откуда они только берутся!

Желтая кнопка включает тревогу — появляется масса охранников, но вы уже во всеоружии. Кроме того, желтая кнопка еще и поднимает решетку у закрытой до этого момента дверцы. Она ведет в спальню и бассейн с девушками. У изголовья кровати лежит нужная карточка. В душевой намыленных девушек охраняют двое охранников.

Blade: Ха-ха! Дамы в душе! Эй, не стоит так стыдливо прикрываться!

JC: Ты что, спятил? У тебя мания? Напоминаю, что за нами могут наблюдать. Не распускай руки, Блейд!

Blade: Ха-ха-ха. Уже поздно, JC. К тому же я уже взрослый дядя, малыш. Да и они не про-



тив — этот Манеро, похоже, ими совсем не занимается!

JC: Но как же судьбы Фрипорта? Награды?..

Blade: Девочки, мммм!

JC: ...жизни людей в опасности!

Blade: Отстань, JC!

JC: Блейд, тебя потом покажут в новостях, и каждый на улице будет тыкать пальцем и говорить: «Это человек, похожий на...».

Blade: Ты уймешься, наконец! Я занимаюсь дамами!

JC: Хы, я же первый понесу пленку в редакцию, Блейд...

Blade: Ерунда, все потом!

JC: Эх, что только не сделаешь для родного города, своей задницы не пожалеешь... 1... 2... 3... Блейд, Я ОПУСКАЮ ПЕРЕХОДНИК В ТВОЮ КРУЖКУ КОФЕ!

Blade: ЧТО??? Наглец! Ты у меня получишь!!! Как только я вернусь!!! Попомни мои слова! Мерзавец! Негодяй!.. Эй, дамы, дамы, вы куда??

JC: Разбежались от твоих криков, Блейд, хо-хо!

Blade: Это не снимает с тебя ответственности! Немедленно вымой мою кружку!

JC: Это была провокация, Блейд, теперь найди-ка мне компьютер, в который я мог бы вломиться.

Blade: Хакерствующий кретин. Вечно все портишь!

Возвращайтесь к терминалу и вставляйте карточку. После этого надо долбить по местной клавиатуре в столе рядом с терминалом, и JC взломает пароли. Оказывается, Манеро планирует производить супермутантов Голиафов в подземельях Фрипорта, а еще окажется, что Элексис держат в виде чистой энергии, заключенной в прозрачный цилиндр. Откроются створки колонны и приедет лифт. Спускайтесь, подстрелите двух тигров и две пушечки, садитесь в поезд Манеро и нажимайте желтую кнопку — выход с уровня.

Level 14. Mutation Facility (smbc)

Враги: цыплята, охранники, пушечки

На этот уровень, похоже, можно попасть с какого-то другого по вентиляции. Поезд приезжает, и Блейд оказывается в мутогенной лаборатории. Везде ставят опыты над людьми и выращивают монстров. Уровень является линейным, типа «убей их всех». По ходу надо будет подбегать к терминалам, отключать автоматические пушки и открывать закрытые две-



ри или лифты. На первом этаже увидите подряд несколько лабораторий. В конце зеленый лифт на этаж еще ниже. Не пропустите дверь к камерам с заложниками перед ним. Когда освободите их, можно спускаться. На втором этаже убейте ученого в белом халате — у него карточка. Здесь много соединенных отсеков лабораторий. Есть лифт вниз на третий этаж — псарню — можно не ездить. Красные двери в конце ведут к большому шлюзу. Чтобы туда попасть, надо в ближайшей лаборатории на терминале запустить операцию observation вместо incubation. Образец плоти направится в шлюз, и он откроется. За шлюзом в конце коридора лифт наверх — выход с уровня.

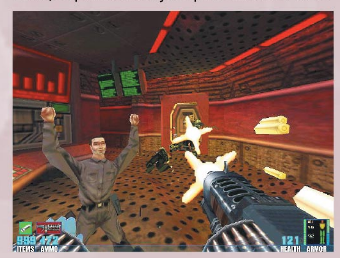
Level 15. Breeding Facility (showdown)

Враги: цыплята, охранники, пушечки, Голиафы

Это прямолинейный уровень. Все достаточно просто. Сначала надо сбить две пушечки, отстрелить замок и взять за калиткой оружие. Поднимаемся вверх по лестнице и дальше следуем по коридорам. Есть только небольшая проблема в одном месте: очередная дверь открывается зеленой кнопкой из стеклянной комнаты перед ней, и надо успеть добежать, пока она не закроется. По ходу Блейд



узнает, что у Манеро есть армия супермонстров Голиафов и модернизированное оружие. Когда, наконец, вы попадете в большой зал, Блейда собьют ракетой на дно комнаты, и на мостике появится Манеро. После этого предстоит сразиться с гигантским супермонстром, который будет либо швыряться ящиками и бочками, либо топтать ногами и руками загребущими. После того как он примет смерть, появятся еще два таких же. Придется бегать еще проворнее. После победы над Голиафами Манеро устанавливает таймер на 2 минуты: все лаборатории взорвутся, кроме того взорвется еще и атомная электростанция рядом с Фрипортом — над городом нависла реальная опасность. Блейд должен найти выход и быстро! Бегите к правому пролому в стене, образовавшемуся при появлении одно-



го из монстров, и выбивайте вентиляционный люк. Осторожно двигайтесь по трубе — в ней ползают пушечки. Ориентир — аптечки и падения. Надо спуститься как можно ниже. Блейд будет падать и падать в нижние отсеки и сбивать пушечки. Внизу герой увидит летающий Hoverbike и в последний момент перед взрывом успеет покинуть лаборатории. Теперь его путь лежит на атомную электростанцию — уровень закончен.

Level 16. Nuclear Power Plant (nuke)

Враги: Манеро

Это последний уровень в игре. Блейд обезвредит бомбу на станции, и тут как раз подлетит Манеро на вертолете. Сбейте его ракетами из ракетного ранца. Манеро возродится из пепла в несгораемом защитном костюме. Придется побиться с ним еще раз — через некоторое время его костюм придет в негодность. Тогда он станет невидимым. Но тут можно надеть инфра-очки и все сразу станет видно. Через некоторое время он превратится в видимого, и его снова надо будет поливать ракетами и пулями, пока он, наконец, не умрет. За Блейдом прилетит вертолет, и он отправится в храм за цилиндром с энергией Элексис, но... он опоздает — кто-то уже забрал цилиндр. Давно забрал. Конец игры.

Blade: JC?

JC: Я сам не могу поверить своим глазам. Капсулы нет.

Blade: Хм, кто стоит за всем этим? Ладно, обсудим это за кофе. Я возвращаюсь, JC.

JC: А я пока сбегаю в редакцию и на ТВ...Ха-ха, испугался, Блейд?



Blade: Гораздо больше меня беспокоит моя кружка, JC. Если с ней что-нибудь, я повторяю, что-нибудь случится...

JC: Я уже понял, Блейд, жду. Овер.

КОДЫ

Heroes of Might and Magic 3

Выберите одного из героев и нажмите <tab>, введите один из кодов, приведенных ниже, после чего не забудьте нажать <Enter>:

Nwcshrubbery — появляется больше ресурсов.

Nwcavertingoureyes — в каждой из пустых ячеек героя появляется по пять архангелов.

Nwcfleshwound — в каждой из пустых ячеек героя появляется по десять рыцарей смерти.

Nwcigotbetter — поднимает уровень выбранного героя.

Nwctim — у выбранного героя появляется 999 единиц маны, а также становятся доступны все магические заклинания.

Nwccoconuts — максимум ходов для выбранного героя.

Mwconlyamodel — все города на карте оказываются полностью застроенными.

South Park

Во время игры нажмите <Esc> и войдите в меню настроек. После этого кликните мышкой в левый нижний угол и вводите коды:

EGOTRIP — большие головы.

BEEFCAKE — бессмертие.

SWEET — становятся доступны все виды вооружения, боеприпасы становятся бесконечными.

Army Men 2

Войдите в режим сообщений с помощью клавиши <\>., после чего введите «»!when all else fails...». Внимание: не забудьте ввести многоточие. Теперь можно вводить коды:

!patton's speech — вдохновить своих солдат на грядущие подвиги.

!i give up — перестартовать уровень.

!veni vidi vinci — пропустить уровень.

!fond memories — действие этого кода неизвестно.

!night of the walking dead — враги превращаются в зомби.

!suicide kings — убить сержанта.

!ninja arts — сержант становится невидимым и начинает быстрее передвигаться.

!god of gamblers — случайный предмет.

!techno — действие этого кода неизвестно.

!rubber cement — действие этого кода неизвестно.

!paper dolls — парашютисты.

!watchtower in the sky — разведка.

!geronimo! — двенадцать авиаударов.

!beautiful nikita — снайперская винтовка.

!fourth of july — M80.

!roach spray — действие этого кода неизвестно.

!ruby ray — действие этого кода неизвестно.

!aluminum foil — действие этого кода неизвестно.

!smorfs — синяя форма.

!metal sheeting — серая форма.

!shrink wrap — фиолетовая форма.

!pooper scooper — мины.

!gnomish inventions — взрывчатка.

!acme discs — наземные мины.

!a better tomorrow — действие этого кода неизвестно.

!no rocket launcher — бесконечная ракетная установка.

!village people — бесконечный огнемет.

!i have a rock — бесконечные гранаты.

!cliche ending — действие этого кода неизвестно.

!phoenix! — горящий человек.

!surprise party — множество врагов появляется из ниоткуда в самом прямом смысле этого слова.

!armageddon — все гибнут при массированном авиаударе.

!ucla — действие этого кода неизвестно.

!doctor doctor — полное здоровье.

!moleman — действие этого кода неизвестно.

!spidey senses tingling — увидеть всех врагов на карте.

!jumpjets — действие этого кода неизвестно.

!warp 6 — действие этого кода неизвестно.

!santini — неуязвимость.

Beavis & Butthead Do-U

В процессе игры введите gosanta, после чего нажмите <F2>, чтобы войти в секретное меню кодов.

Kingpin (демо-версия)

Вводите коды в консоль, которая вызывается клавишей <~>:

GOD — режим бога включить/выключить.

NOCLIP — прохождение сквозь стены включить/выключить.

MAP (название) — названия карт в демо-версии:

bar_sr

bike

pawn_sr

sewer

sr1

sr2

sr3

GIVE ALL — появляется все, кроме денег.

BULLETS ### — дает ### пуль.

SHELLS ### — дает ### патронов.

GAS ### — дает ### газа.

PISTOL — дает пистолет.

SHOTGUN — дает шотган.

FLAMETHROWER — дает огнемет.

CASH ### — дает ### денег.

KEY1-10 — дает ключи 1-10.

BATTERY — дает батарею.

Baldur's Gate

Чтобы посмотреть все видеоролики к игре, откройте файл **Baldur.ini** и добавьте туда следующие строки:

[Movies]
DEATHAND=1
REST=1
BGSUNSET=1
BGENTER=1
IRONTHRN=1
PALACE=1
TAVERN=1
DUNGEON=1
BGSUNRIS=1
CAMP=1
WYVERN=1
BHAAL=1
SEWER=1
ENDMOVIE=1
ELDRCITY=1
MINEFLOD=1
ENDCRDIT=1
GNOLL=1
NASHKELL=1
BG4LOGO=1
TSRLOGO=1
BILOGO=1
INFELOGO=1
INTRO=1
FRARMINN=1
BEREGOST=1

Откройте файл **Baldur.ini** и добавьте туда следующую строку «**Cheats= 1**» под строкой «[**Game Options**]». Сохраните изменения и запускайте игру. В игре нажмите <**Ctrl**>+<**Tab**>, чтобы открыть консоль. Введите коды, затем нажмите <**Enter**>, чтобы их активизировать:

Cheats:TheGreatGonzo()

Вызывает 10 цыплят-убийц, которые будут вас защищать.

Cheats:FirstAid()

Создает 5 эликсиров здоровья, 5 нейтрализаций яда и один свиток с заклинанием оживления камня.

Cheats:Midas()

Создает 500 монет.

Cheats:CowKill()

Создает заклинание «убить корову», если вы рядом с коровой.

Cheats:DrizztAttacks()

Создает враждебно настроенного Drizzt.

Cheats:DrizztDefends()

Создает дружелюбного Drizzt.

Cheats:CriticalItems()

Респавнит все критические предметы в игре.

Cheats:Hans()

Перемещает персонажа.

Cheats:ExploreArea()

Раскрывает всю карту.

CLUAConsole:CreateItem(«xxx»)

Создает предмет(где xxx название предмета, смотрите ниже).

CLUAConsole:CreateCreature(«yyy»)

Создает существо или NPC (где yyy — имя существа или NPC)

т.е: CLUAConsole:CreateCreature(«Ray») создаст a gibberling

CLUAConsole:CreateCreature(«Khalid») создаст Khalid

CLUAConsole:CreateCreature(«Noober») создаст лучшего NPC в игре ;)

Внимание: имя должно иметь только 6 символов, и если вы хотите сделать Jaheira, то надо вводить как («Jaheir»).

CLUAConsole:SetCurrentXP(«8900»)

Установите текущие Experience для всех членов группы на 8900.

Список предметов:

AMUL01 — Necklace of Missiles
AMUL02 — Necklace
AMUL04 — Studded Necklace with Zios Gems
AMUL05 — Bluestone Necklace
AMUL06 — Agni Mani Necklace
AMUL07 — Rainbow Obsidian Necklace
AMUL08 — Tiger Cowrie Shell Necklace
AMUL09 — Silver Necklace
AMUL10 — Gold Necklace
AMUL11 — Pearl Necklace
AMUL12 — Laeral's Tear Necklace (3000 gp)
AMUL13 — Bloodstone Amulet
AMUL14 — Amulet of Protection +1
AMUL15 — Shield Amulet
AMUL16 — Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)
AROW01 — Arrow
AROW02 — Arrow +1
AROW03 — Arrow of Slaying
AROW04 — Acid Arrow
AROW05 — Arrow of Biting
AROW06 — Arrow of Detonation
AROW07 — Arrow or Dispelling
AROW08 — Arrow of Fire
AROW09 — Arrow of Ice
AROW10 — Arrow of Piercing
AROW11 — Arrow +2
AROW1A — Arrow +2 (Различны графически)
AX1H01 — Battle Axe
AX1H02 — Battle Axe +1
AX1H03 — Battle Axe +2
AX1H04 — Throwing Axe
AX1H05 — Throwing Axe +2
BELT01 — Girdle
BELT02 — Golden Girdle
BELT03 — Girdle of Bluntness
BELT04 — Girdle of Piercing
BELT05 — Girdle of Sex Change
BLUN01 — Club
BLUN02 — Flail
BLUN03 — Flail +1
BLUN04 — Mace
BLUN05 — Mace +1
BLUN06 — Morning Star
BLUN07 — Morning Star +1
BOLT01 — Bolt
BOLT02 — Bolt +1
BOLT03 — Bolt of Lightning
BOLT04 — Bolt of Biting
BOLT05 — Bolt of Polymorphing
BOLT06 — Bolt +2
BOOK01 — Magical Book
BOOK02 — Spell Book
BOOK03 — +1 con
BOOK04 — +1 str
BOOK05 — +1 dex
BOOK06 — +1 int
BOOK07 — +1 chr
BOOK08 — +1 wis
BOOK09 — Normal Book
BOOT01 — Boots of Speed
BOOT02 — Boots of Stealth
BOOT03 — Boots of the North
BOOT04 — Boots of Avoidance
BOOT05 — Boots of Grounding
BOW01 — Composite Long Bow
BOW02 — Composite Long Bow +1
BOW03 — Long Bow
BOW04 — Long Bow +1
BOW05 — Short Bow
BOW06 — Short Bow +1
BOW07 — Long Bow of Marksmanship
BOW08 — Eagle Bow
BRAC01 — Bracers of Defense AC 8
BRAC02 — Bracers of Defense AC 7
BRAC03 — Bracers of Defense AC 6
BRAC04 — Bracers of Archery
BRAC05 — Bracers
BRAC06 — Gauntlets of Ogre Power
BRAC07 — Gauntlets of Dexterity
BRAC08 — Gauntlets of Fumbling
BRAC09 — Gauntlets of Weapon Skill
BRAC10 — Gauntlets of Weapon Expertise
BULL01 — Bullet
BULL02 — Bullet +1
BULL03 — Bullet +2
CHAN01 — Chainmail
CHAN02 — Chainmail +1
CHAN03 — Chainmail +2
CHAN04 — Splint Mail
CHAN05 — Splint Mail +1
CHAN06 — Mithril Chain Mail +4
CLCK01 — Cloak of Protection +1
CLCK02 — Cloak of Protection +2
CLCK03 — Cloak of Displacement
CLCK04 — Cloak of the Wolf
CLCK05 — Cloak of Balduran
CLCK06 — Cloak of Non-Detection
CLCK07 — Nymph Cloak
DAGG01 — Dagger
DAGG02 — Dagger +1
DAGG03 — Dagger +2
DAGG04 — Dagger +2, Longtooth
DAGG05 — Throwing Dagger
DART01 — Dart
DART02 — Dart +1
DART03 — Dart of Stunning
DART04 — Dart of Wounding
HALB01 — Halberd
HALB02 — Halberd +1
HALB03 — Halberd +2
HAMM01 — War Hammer
HAMM02 — War Hammer +1
HAMM03 — War hammer +2
HELM01 — Helmet
HELM02 — Helm of Opposite Alignment
HELM03 — Helm of Glory
HELM04 — Helm of Defense
HELM05 — Helm of Infravision
HELM06 — Helm of Charm Protection
HELM07 — Helm of Balduran
LEAT01 — Leather Armor
LEAT02 — Leather Armor +1
LEAT03 — Leather Armor +2
LEAT04 — Studded Leather Armor
LEAT05 — Studded Leather Armor +1
LEAT06 — Studded Leather Armor +2, missile attraction
LEAT07 — Studded Leather Armor +2
LEAT08 — Shadow Armor
MISC01 — Winter Wolf Pelt
MISC07 — Gold Piece
MISC12 — Ankheg Shell
MISC13 — Samuel (body)
MISC16 — Fire Agate Gem
MISC17 — Lynx Eye Gem
MISC18 — Sunstone Gem
MISC19 — Turquoise Gem
MISC20 — Bloodstone Gem
MISC21 — Skydrop Gem
MISC22 — Andar Gem
MISC23 — Jasper Gem
MISC24 — Tchazar Gem
MISC25 — Zircon Gem
MISC26 — Iol Gem
MISC27 — Moonstone Gem
MISC28 — Waterstar Gem
MISC29 — Ziose Gem
MISC30 — Chrysoberyl Gem
MISC31 — Star Diopside Gem
MISC32 — Shandon Gem
MISC33 — Aquamarine Gem
MISC34 — Garnet Gem
MISC35 — Horn Coral Gem
MISC36 — Pearl
MISC37 — Sphene Gem
MISC38 — Black Opal
MISC39 — Water Opal
MISC40 — Moonbar Gem
MISC41 — Star Saphire(sic)
MISC42 — Diamond
MISC43 — Emerald
MISC44 — Kings Tears
MISC45 — Rogue Stone
MISC47 — Golden Pantaloons
MISC48 — Idol
MISC49 — Melicamp the Chicken
MISC50 — Skull
MISC51 — Lock of Nymph's Hair
MISC52 — Wyvern Head
MISC53 — Bowl of Water Elemental Control
MISC54 — Child's Body
MISC55 — Duke Eltan's Body
MISC56 — Broken Weapon
MISC57 — Broken Shield
MISC58 — Broken Armor
MISC59 — Broken Miscellaneous
MISC60 — Spider Body
MISC61 — Bottle of Wine
MISC62 — Dead Cat
MISC63 — Chew Toy
MISC64 — Telescope
MISC69 — Helshara's Artifact Fragment
MISC70 — Delorna's Statue
MISC72 — The Claw of Kazgaroth
MISC73 — The Horn of Kazgaroth
MISC74 — The Candle
MISC79 — Female Body
MISC80 — Male Body
MISC83 — Key to River Plug
MISC84 — Boo
MISC85 — Mulahey's Holy Symbol
MISC86 — Bandit Scalp
MISC87 — Contaminated Iron
MISC88 — Rabbit's Foot
PLAT01 — Plate Mail Armor
PLAT02 — Plate Mail +1
PLAT04 — Full Plate Mail
PLAT05 — Full Plate Mail +1
PLAT06 — Ankheg Plate Mail
POTN02 — Potion of Fire Resistance
POTN03 — Potion of Hill Giant Strength
POTN04 — Potion of Frost Giant Strength
POTN05 — Potion of Fire Giant Strength
POTN06 — Potion of Cloud Giant Strength
POTN07 — Potion of Storm Giant Strength
POTN08 — Potion of Healing
POTN09 — Potion of Heroism
POTN10 — Potion of Invisibility
POTN11 — Potion of Invulnerability
POTN12 — Potion of Stone Giant Strength
POTN13 — Oil of Firey Burning
POTN14 — Oil of Speed
POTN15 — Red Potion
POTN16 — Violet Potion
POTN17 — Elixir of Health
POTN18 — Potion of Absorption
POTN19 — Potion of Agility
POTN20 — Antidote
POTN21 — Potion of Clarity
POTN22 — Potion of Cold Resistance
POTN23 — Oil of Speed
POTN24 — Potion of Defense
POTN25 — Potion of Healing
POTN26 — Potion of Explosions
POTN27 — Potion of Firebreath
POTN28 — Potion of Fortitude
POTN29 — Potion of Genius
POTN30 — Potion of Infravision
POTN31 — Potion of Insulation
POTN32 — Antidote
POTN33 — Potion of Magic Blocking
POTN34 — Potion of Magic Protection
POTN35 — Potion of Magic Shielding
POTN36 — Potion of Master Thievery
POTN37 — Potion of Mind Focusing
POTN38 — Potion of Mirrored Eyes
POTN39 — Potion of Perception
POTN40 — Potion of Invulnerability
POTN41 — Potion of Power
POTN42 — Potion of Regeneration
POTN43 — Potion of Insight
POTN44 — Potion of Strength
POTN45 — Potion of Freedom
POTN46 — Potion of Stone Form
RING01 — Ring
RING02 — Ring of Fire Resistance
RING03 — Ring of Animal Friendship
RING04 — Ring of Clumsiness
RING05 — Ring of Invisibility
RING06 — Ring of Protection +1
RING07 — Ring of Protection +2
RING08 — Ring of Wizardry
RING09 — Ring of Free Action
RING10 — Gold Ring
RING11 — Silver Ring
RING12 — Onyx Ring
RING13 — Jade Ring
RING14 — Greenstone Ring
RING15 — Bloodstone Ring
RING16 — Angel Skin Ring
RING17 — Flamedance Ring
RING18 — Fire Opal Ring
RING19 — Ruby Ring
RING20 — Ring of Energy
RING21 — Ring of Infravision
RING22 — Ring of Holiness
RING23 — Ring of Folly
SCRL02 — Spell Scroll
SCRL03 — Protection from Acid
SCRL04 — Protection from Cold
SCRL05 — Protection from Electricity
SCRL06 — Protection from Fire
SCRL07 — Protection from Magic
SCRL08 — Protection from Poison
SCRL09 — Protection from Undead
SCRL10 — Cursed Scroll of Weakness
SCRL15 — Protection from Petrification
SCRL18 — Cursed Scroll of Stupidity
SCRL1B — Agannazar's Scorcher
SCRL1C — Ghoul Touch
SCRL1D — Clairvoyance
SCRL1E — Dispel Magic
SCRL1F — Flame Arrow
SCRL1G — Fireball
SCRL1H — Haste
SCRL1I — Hold Person
SCRL1K — Lightning Bolt
SCRL1L — Monster Summoning I
SCRL1M — Non-Detection
SCRL1N — Protection from Normal Missiles
SCRL1O — Slow
SCRL1P — Skull Trap
SCRL1Q — Vampiric Touch
SCRL1R — Wraith Form
SCRL1S — Dire Charm
SCRL1T — Ghost Armor
SCRL1U — Confusion
SCRL1V — Dimension Door
SCRL1Y — Improved Invisibility
SCRL1Z — Minor Globe of Invulnerability
SCRL2A — Monster Summoning II
SCRL2D — Animate Dead
SCRL2E — Cloudkill
SCRL2F — Cone of Cold
SCRL2G — Monster Summoning III
SCRL2H — Shadow Door
SCRL2I — Letter
SCRL2J — Letter
SCRL3D — Letter
SCRL56 — Cure Serious Wounds
SCRL58 — Free Action
SCRL59 — Neutralize Poison
SCRL61 — Cure Critical Wounds
SCRL62 — Flame Strike
SCRL63 — Raise Dead
SCRL66 — Grease
SCRL67 — Armor
SCRL68 — Burning Hands
SCRL69 — Charm Person
SCRL70 — Color Spray
SCRL71 — Blindness
SCRL72 — Friends
SCRL73 — Protection from Petrification
SCRL75 — Identify
SCRL76 — Infravision
SCRL77 — Magic Missile
SCRL78 — Protection from Evil
SCRL79 — Shield
SCRL80 — Shocking Grasp
SCRL81 — Sleep
SCRL82 — Chill Touch
SCRL83 — Chromatic Orb
SCRL84 — Larloch's Minor Drain
SCRL85 — Blur
SCRL86 — Detect Evil
SCRL87 — Detect Invisibility
SCRL89 — Horror
SCRL90 — Invisibility
SCRL91 — Knock
SCRL92 — Know Alignment
SCRL93 — Luck
SCRL94 — Resist Fear
SCRL95 — Melf's Acid Arrow
SCRL96 — Mirror Image
SCRL97 — Stinking Cloud
SCRL98 — Strength
SCRL99 — Web
SHLD01 — Small Shield
SHLD02 — Small Shield +1
SHLD03 — Medium Shield
SHLD04 — Medium Shield +1
SHLD05 — Large Shield
SHLD06 — Large Shield +1
SHLD07 — Large Shield +1, +4 vs Missiles
SHLD08 — Buckler
SHLD09 — Buckler
SHLD10 — Buckler
SHLD11 — Small Shield
SHLD12 — Small Shield
SHLD13 — Medium Shield
SHLD14 — Medium Shield
SHLD15 — Large Shield
SHLD16 — Large Shield
SLNG01 — Sling
SLNG02 — Sling +1
SPER01 — Spear
SPER02 — Spear +1
SPER03 — Spear +3, Backbiter
STAF01 — Quarterstaff
STAF02 — Quarterstaff +1
SW1H01 — Bastard Sword
SW1H02 — Bastard Sword +1
SW1H03 — Bastard Sword +1, Shapeshifters
SW1H04 — Long Sword
SW1H05 — Long Sword +1
SW1H06 — Long Sword +2
SW1H07 — Short Sword
SW1H08 — Short Sword +1
SW1H09 — Short Sword +2
SW1H10 — Short Sword of Backstabbing
SW1H13 — Moonblade
SW1H15 — Scimitar +3, Frostbrand
SW2H01 — Two Handed Sword
SW2H02 — Two Handed Sword +1
SW2H03 — Two Handed Sword, Berserking
SW2H06 — Spider's Bane
WAND02 — Wand of Fear
WAND03 — Wand of Magic Missiles
WAND04 — Wand of Paralyzation
WAND05 — Wand of Fire
WAND06 — Wand of Frost
WAND07 — Wand of Lightning
WAND08 — Wand of Sleep
WAND09 — Wand of Polymorphing
WAND10 — Wand of Monster Summoning
WAND11 — Wand of the Heavens
XBOW01 — Heavy Crossbow
XBOW02 — Heavy Crossbow +1
XBOW03 — Heavy Crossbow of Accuracy
XBOW04 — Light Crossbow
XBOW05 — Light Crossbow +1
XBOW06 — Light Crossbow of Speed

СИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Начнем мы этот выпуск почти обычно, с минорных настроений, которые совсем неожиданно овладели нашими читателями.

Привет, Страна Игр.

Недавно прочитал статью об итогах 1998 года, и она навела меня на довольно грустные размышления, которыми я и хотел бы с вами поделиться.

Для меня 1998 стал годом разочарования. Откровенно хороших игр вышло ну ОЧЕНЬ мало, да и в них были довольно серьезные недостатки. В том же **Half-Life** или **Fallout 2** была не самая впечатляющая графика, а **Unreal** не мог похвастать ни хоть какими-либо нововведениями в игровом процессе, ни серьезным сюжетом.

Кроме того было очень обидно, когда разработчики ТАК обманывали наши надежды. Здесь «приз самой не оправдавшей ожидания игры» я отдаю **Might and Magic VI**. И не потому что игра оказалась плохой (скорее, наоборот), а потому что ожидали мы от нее (в основном благодаря обещаниям разработчиков) гораздо большего. Эта игра должна была стать **RPG** нашей мечты, а оказалась хорошим продолжением знаменитой серии. Разумеется, сюда можно отнести не один **Might and Magic VI**, но и многие другие игры, просто это наиболее яркий пример.

И еще одним разочарованием стало то, что очень многие потенциально хитовые игры были так надолго отложены и не вышли до сих пор. Это и **Earth Siege 3,** и **Gabriel Knight 3,** и **Requem**, и многие, многие другие.

Но как бы то ни было, 1998 год прошел и наступил 1999. Но что мы снова видим? **Heavy Gear 2** отложен, **Soulbringer** тоже, и несмотря на то, что год только начался, этот список можно продолжать очень долго. А увидим ли мы в этой жизни такие революционные проекты, как **Elysium** или **Decay** (**Elysium** мы уже не увидим ;-) — ред.), вообще думать не хочется, потому что в голове вертится только слово «нет» (очень печальная шутка, которая, искренне надеюсь, далека от правды).

В завершение хочу сказать, что, возможно, я нарисовал немного утрированную картину прошедшего и текущего года, но, к сожалению, она не так уж далека от реального положения дел. Может быть, вы считаете, что я не прав, и, на самом деле, все не так плохо? Мне бы хотелось на это надеяться.

Коровин Олег, Моск. Обл.

И надежды твои, дорогой Олег, вполне оправдываются. Действительно, все не так плохо, как ты описал в своих довольно-таки мрачных итогах и не менее мрачных прогнозах. За небольшой отрезок времени мы успели увидеть игры, которые смело можно было бы назвать культовыми. Это и ***SimCity 3000****, и* ***Alpha Centauri****, и* ***Heroes of Might and Magic III****, и* ***Civilization: Call to Power****. Неужели мало? Стоило бы, правда, отметить, что каждая из этих игр является продолжением, но это, на самом деле, не такой уж и опасный симптом. Да, многие игры откладывают, некоторые вообще отменяют, но так было всегда, и принимать это как какое-то ненормальное явление было бы, по крайней мере, неоправданно. В прошлом, к примеру, ситуация мало отличалась от твоих итогов. Достаточно вспомнить* ***Red Alert*** *(Разве он не откладывался? И разве он не разочаровал всех, кто его ждал? А сейчас ничего, играем...;-)) или, скажем,* ***Dungeon Keeper****. А понятие «хорошая графика» вообще появилось сравнительно недавно. В общем, примеров можно найти массу. Тебе, Олег, я советую недельки две не подходить к компьютеру, и тогда, возможно, ты будешь все представлять немного в другом свете.*

А теперь немного критики, кстати, тех самых «**Итогов 1998 года**»:

Привет, здравствуйте, hello, hi, гуттентак и т.д. и т.п. всем из Страны Игр!!!

Прочитал вот недавно ваш журнал №4(37) и разочаровался. Борис Романов писал про уходящие игры 1998 года. После прочтения его статьи у меня сложилось такое впечатление, что ему подавай только хиты (да мы бы все от этого не отказались ;-) — ред.). «Уже сегодня с уверенностью можно говорить о фактической смерти классических стрелялок от первого лица». Stop! Это как понимать? На мой взгляд «классические стрелялки от первого лица» не то что вымирают, они наоборот становятся все более популярными среди игроков. К примеру, могу взять тот же самый **Trespasser**, игрушку, от которой вы сходите с ума из-за «крутого движка» и адски тормозящей графики. Кстати говоря, о **Trespassere**: «Игра, практически никем не понятая и по заслугам не оцененная». А что вы хотели, господин Романов? Посмотрите хотя бы на ее системные требования, да еще и на российском рынке! Я вот не понял, что вам нравится в этой игре — физика, графика или идея? Лично мне и всем, кого я знаю (друзей, знакомых, приятелей), эта игра не понравилась. Почему? Да хотя бы взять препятствия этой игры — однообразное, скучное передвигание ящиков. То вы писали о великолепной графике, то о движке, а теперь и об идее. Ладно, читаю дальше: «**StarCraft**, при всех его положительных качествах, уже в начале прошлого года смог вызвать у нас мимолетное увлечение, сменившееся впоследствии практически полным безразличием». Говорите за себя, Борис Романов. Вот я в него играю уже 9 месяцев и продолжаю играть, потому что чертовски клевая игра, у которой 100 процентный баланс! И вы писали (то есть редакция «Страна Игр») про **Battle.net**: «Мечта человека, Игромана с большой буквы». А теперь, когда уже все (а, может, и не все) вдоволь наигрались, можно и поругать эту хитовую игру. И думаю, что меня поддержат многие (миллионы!) фанаты этой игры. Ведь у этой игры три расы, хороший игровой баланс, много усовершенствований, классный **Interfeys& gameplay**, ну, конечно графика слегка подкачала, но все же играть не интересно, а очень интересно! И навряд ли она надоест через месяц. Но, кроме критики, у меня к вам есть несколько вопросов:

1. Сергей Овчинников писал: «**Metal Gear Solid** и **Zelda**. И мне очень хочется надеяться, что в будущем таких проектов станет больше». А будет ли продолжение **Zelda** и **Metal Gear Solid**?

2. Что-нибудь слышно о **StarCraft2** или о **WarCrat3**?

Так же прошу вас опубликовать мой адрес для переписки с ребятами и девчонками (желательно второе) по **e-maily:rustam@jeo.ru**.

С большим уважением к вашему журналу,

Рустам.

Прежде всего, хочу напомнить как Рустаму, так и всем остальным читателям, что «Итоги 1998 года» изначально задумывались как подборка авторских статей. То есть статей, ни в коем случае не претендующих на объективность. Все, что вы могли прочитать, являлось мнениями, соответственно, Бориса Романова, Сергея Овчинникова и Дмитрия Эстрина. Но в то же время хотелось бы устранить пресловутое «непонимание» (С). Что касается смерти классических стрелялок от первого лица, то подразумевались именно классические стрелялки от первого лица и ни что иное. ***Half-Life****, например, под эту категорию не подпадает. Также, впрочем, как* ***Rainbow Six****,* ***Trespasser*** *и* ***Thief****. Судя по всему, тему должен закрыть (и как закрыть!)* ***Quake 3 Arena****, после которого вряд ли кто-нибудь сможет сделать что-либо подобное. Хотя мы можем ошибаться, и это вполне естественно. К вопросу о* ***Trespasser****... Рустам оказался далеко не первым читателем, недоумевающим по поводу нашего отношения к этой игре. На самом деле все довольно просто: при том довольно-таки низком качестве игрового процесса, который вдобавок оказался малосодержательным,* ***Trespasser*** *перепрыгнул свое время. Вот и все.*

1. Продолжение ***Metal Gear Solid*** *пока не разрабатывается, и пока нет никаких оснований полагать, что так называемый* ***MGS2*** *может появиться в ближайшее время. Автор игры* ***Hideo Kojima*** *в данный момент занимается совершенно другим* ***RPG****-проектом, а единственная надежда увидеть новый* ***MGS*** *связывается с планами* ***Konami*** *выпустить оригинальную игру на* ***Dreamcast*** *с кое-какими изменениями и дополнениями.*

2. *Пока ничего достоверно неизвестно, но в связи с некоторыми событиями мы склонны предполагать, что наиболее вероятна разработка* ***WarCraft 3****, а не* ***StarCraft 2****, как мы утверждали ранее.*

Нам показалось довольно интересным мнение нашего читателя по поводу темы, открытой нами два номера тому назад — как изменились игры с момента их появления на свет божий.

Здравствуй, Страна Игр!!!

Прочел последний номер, точнее пролистал — отобрали... :-(Но не будем о грустном, а посему переходим к главному — к критике, критике конструктивной и не очень.:) Надеюсь, ты, «Страна», прислушаешься к голосу того, кто сеет

разумное доброе, вечное... (Ну, как я себя люблю!!!:)) Начнем с неугомонного товарища Спрайта, страдающего от <...> (Искренне приносим самые глубокие извинения автору письма, но, к сожалению, мы не видим возможности и смысла продолжать дискуссии по поводу **Tomb Raider III**. ХВАТИТ!;-) — ред.)

По моему не очень скромному мнению, сама суть вопроса поставлена не очень верно, а именно, не совсем точно определение «как все это дело появилось». Не мне вам рассказывать, как давно (по меркам большинства сегодняшних геймеров) все это появилось... Квадратик бегает за квадратиками и стреляет квадратиками... Было? Конечно, с этого все и начиналось. Но почему люди стали играть в игры, когда уже существовали книги, кино и уже «проклевывалось» телевидение? Ответ более чем прост — интерактивность, то есть возможность побыть в чужой шкуре и даже почувствовать себя в какой-то мере если не богом, то уж архангелом точно (привет, Герои нумер 3!!!:)). 2 «К» не давали такой возможности. Они позволяли лишь сопереживать вместе с героями изгибы сюжета, можно было мечтать, но нельзя было действовать, а компьютерные игры представляли такую возможность. Именно это и сделало игры столь популярными, но на одной «интерактивности», пусть даже исключительно свежей и интересной, далеко не уедешь, так как подолгу смотреть на мерцающий зеленовато-черный экран все-таки быстро надоедало, в этом плане кино оставляло игры позади. Начиналась великая эра ее величества Графики... Игры «росли», появился звук, сменилась куча графических форматов — монохромные, **CGA**, **EGA**, **VGA**, **SVGA**... Подоспели новые жанры, форматы и определения — много чего появилось, но что изменилось? ВСЕ. Я не имею в виду тех же графику, звук и прочие интерфейсные атрибуты, я имею в виду концепцию или невыражаемый словами геймплей (геймплей вообще, а не какой-то конкретной игры). Если оценить игровую индустрию в целом, то на мой взгляд есть 2, в общем-то, противоположных направления развития игр. Попробуем разобраться... «Подъем» жанра РПГ, о котором кричат все вокруг, (на мой нехитрый взгляд, в этом заслуга **Interplay/Black Isle** или действия компании **Lucas Arts**, доказавшей, что она еще способна выпускать Квесты с большой буквы, а не только поделки (или подделки) из эпохалки «**Star Wars**»)... Сие явление можно охарактеризовать как «Возвращение к истокам», к тем временам, когда игрок был если не богом, то архангелом, к **old skewl** стилю игр, который мне, как ретрогеймеру — ретрограду очень даже импонирует. ;)~

Теперь перейдем ко второму, более естественному (хотя как сказать) типу «игрушечного» развития. Не заметить, что последние 1-2 года происходит «нивелирование» роли игрока в игровой вселенной, просто невозможно. «Теперь не мир зависит от меня, а его от него, мир живет по своим канонам, а я всего лишь один из этой толпы и отличаюсь я от этого парня в оранжевой куртке только тем, что у меня есть цель и надо к ней идти», — так я описываю это явление в развитии игр. Следует отметить, что такое приближение в своем роде тоже является интерактивностью — человек еще больше чувствует свое отличие от толпы. К примеру, возьмем первую «лас-

точку» возрождающегося **РПГ**-жанра — **Fallout**, точнее его вторую часть... Игрок — обыкновенный деревенский паренек, ничем не выделяющийся из многих других точно таких же, и вдруг он — Избранный... Дальнейшие события пересказывать бессмысленно. Или же жертва излишнего научного любопытства — г-н доктор физических наук Гордон Фримен, был ученый — стал спасатель Землиматушки... Это что касается изменения игр в целом и о том, что они приобрели/почерпнули из прошлого. Теперь же поведем обсуждение (а я надеюсь, что это будет обсуждение:)) на тему того, что же игры все-таки потеряли... Если коротко, то многое потеряли. Товарищ Алмаз, отметившийся в рубрике «**Обратная связь**», очень правильно заметил, что «Carmageddon 2 что-то потерял». Я, конечно, тоже «не мастер описывать» игры (как самокритично:)), но думаю, что смогу объяснить, что же потеряла «Карма»... Игра потеряла drive, понятие непереводимое и необъяснимое сухими терминами, но такое ясное при игре в... гм... игру. :) Не осталось той бесшабашности (в хорошем смысле этого слова), какого-то безудержного веселья, и даже размазывание «педестрианов» по стенкам было ничуть не пугающим занятием и вызывало бурю положительных эмоций. Во второй части нас ждало если не разочарование, то по крайней мере недоумение: игра стала «тяжелее», давка полигональных горожан уже не приносила все того, что от нее (давки) мы привыкли ожидать, а именно — «бури положительных эмоций»... Я заметил одну странную закономерность: если игра была «хорошей» или «достойной», то продолжение чаще всего немного (или намного, в зависимости от игры-оригинала) хуже предшественника, например, те же **TR**, **Carmageddon** или же **NFS** (если не брать в расчет третью, прекрасную и великолепную часть). А вот игры понастоящему гениальные чаще всего от своих продолжений не страдают и даже выигрывают. Примеры? Пожалуйста, **Q**, **Heroes of Might and Magic**, опять-таки упоминавшийся **Fallout** (это любовь, не скрою:)), **C&C** (без клонов и mission pack'ов), **Warcraft**, **Master of Orion**... Много, очень много таких игр (единственное исключение — **Civilization**, вторая версия которой — «**Civilization** с **Win'95** интерфейсом»:!)... Уфф, вот я и закончил свое повествование... :) Надеюсь, у вас хватило сил дочитать его (письмо) до конца. Огромное метагалактическое и гипервселенское(привет товарищам из ОСП:)) спасибо тебе, дорогая редакция безудержно уважаемого журнала «Страна Игр»!

m!Nd~bUg

Еще одно довольно интересное мнение, на которое также стоит обратить внимание:

Здравствуйте Господа.

Для начала хочу сказать, что сам я являюсь приверженцем персонального компьютера, а приставочные игры меня интересуют потому, что это прежде всего игры, и не важно, для какой платформы они предназначены. Поскольку игры для меня — это не просто способ времяпрепровождения, а, если можно так выразиться, некая параллельная форма моего существования, то все события, происходящие в игровой индустрии, а тем более выход игр, могущих оказать на нее какое-либо влияние, однозначно привлекают мое внимание, независимо от их платформенной ориентации.

Никогда прежде мне не доводилось писать письма ни в одно периодическое издание, поэтому, прежде чем приступить к сути дела, я хотел бы объяснить, что же, собственно, меня подвигло написать вам. Являясь вашим поклонником уже на протяжении года, я читаю все материалы, размещаемые в каждом вашем журнале. В особенности меня интересуют фрагменты статей, в которых ваши авторы рассуждают на игровую тематику, и, порой, они высказывают очень интересные мысли. В связи с этим у меня родились кое-какие соображения, частью которых я хотел бы с вами поделиться. Последней, так сказать, каплей, переполнившей чашу моего аморфного состояния, стала статья о будущей игре **Shen Mue**, помещенная в номере 3(36). Как мне кажется, появление этой игры будет весьма знаменательным событием не только для игровой индустрии, но и для всей человеческой цивилизации в целом, поскольку это будет, как я полагаю, первой попыткой воссоздания нашей реальности в реальности виртуальной (если не принимать во внимание фэнтезийный аспект игры). И дело тут не в графической реализации игры и не в ее протяженности, а в глобальной развернутости игрового процесса, когда главный герой (он же игрок) не будет скован теми условностями, которые присущи всем современным играм, и, прежде всего, жанровой принадлежностью самой игры. В настоящий момент разработчики предпринимают лишь по большей части экспериментальные попытки совместить в одной игре два или больше жанра, причем в большинстве игр им не удается органично слить жанровые компоненты, и один такой компонент безоговорочно превалирует над другим. В тех же случаях, когда удается достичь равновесия, все равно заметно место соединения жанровых составляющих, которые, хоть и взаимодействуют друг с другом на равных правах, по сути являются лишь частями игры, но никак не единым целым. Такую структуру игры я называю мозаичной. И именно из-за этой мозаичной структуры вы, уважаемая редакция, определяете жанр игры «**Battle Zone**» как **action/strategy**, а не как, скажем, «командир танкового взвода» (это только пример для наглядности, допускаю, достаточно спорный). Уникальность игры **Shen Mue**, как я надеюсь, как раз и будет заключаться в том, что в ней совмещение жанров будет происходить не искусственным образом, а будет обусловлено самой концепцией игры. Все как в реальной жизни. С этой точки зрения становится совершенно понятным ход главного дизайнера, который придумал для жанра своей игры совершенно новую формулировку, а не стал мучиться с каким-нибудь невнятным **fighting/adventure/action** и, бог знает, с чем еще. Это действительно будет новый жанр, это будет колоссальный прорыв, это будет продукт новой эпохи, эпохи, в которой граница между двумя реальностями уже не будет казаться незыблемой (конечно, при условии, что разработчики в полной мере сдержат свои обещания). И, вместе со всем хорошим, что ожидает игровую общественность от этой игры, оно получит еще одну головную боль, которая, может статься, с каждым годом будет становиться все сильнее и сильнее. А может, ничего страшного не произойдет, и все мы будем спокойно играть в потрясающие игры, ничем не отличающиеся от нашей жизни за исключением того, что все в них будет намного лучше, красочнее и интереснее, гораздо лучше, чем в этой серой реальности.

На этом, пожалуй, пора мне остановиться. Много еще недосказанного, ну да ладно. На часах три ночи. До свидания, желаю всего наилучшего.

Алексей С.

Привет, мой любимый журнал «СИ». Зовут меня **Денис**.

Мне ваш журнал очень нравится. Процветания вам. Я хочу написать вам про **Fallout — 2** (версия 1.00). Заметил я очень интересную ошибку:

В городе **New California Republic** (**Downtown**), в верхнем правом углу карты есть Электростанция. У дверей стоит женщина с роботом, когда подходите к ней в первый раз, она сообщает вам, что некто «**Officer Jack**», внутри здания, грозится взорвать компьютеры при помощи пластиковой взрывчатки. Вы соглашаетесь ей помочь, появляетесь внутри и убиваете Джека до тех пор, пока он не взорвал бомбу. Потом говорите ей, что без убийства нельзя было обойтись.

А дальше начинается самое интересное. Вы подходите к Компьютеру с четырьмя маленькими мониторами, висящими на стене рядом с останками Джека и используете на нем умение **Repair** (починка, ремонт) и говорите с женщиной.

Она благодарит вас, дает две книжки (медицинская книжка и большая научная энциклопедия, которые в свою очередь увеличивают соответствующие умения) и вы получаете 3.000 очков опыта (о чем не пишется в окне текстовых сообщений). То же самое можно проделывать неограниченное количество раз.

Каждый раз получая книги и очки опыта, тем самым вы повышаете свой уровень до бесконечности.

И еще хотелось бы узнать: когда же, наконец, выйдет **Diablo 2**.

With the best regards,

Bondarev Denis

bond@mail.primorye.ru

*К сожалению, точно сказать, когда выйдет **Diablo 2**, мы не можем. Однако анализ некоторых фактов, которые есть в нашем распоряжении, позволяет сделать не вполне утешительные выводы. Судя по тому, что **Blizzard** собиралась показывать игру на выставке **E3**, которая состоится в мае, **Diablo 2** выпустят не раньше этого срока. Лето — не самое лучшее время для выхода подобных игр, дождаться же Рождества'99 **Blizzard** не позволит грозный Havas, который уже навел порядок в распустившейся **Sierra**. Короче, надо дождаться осени.*

Очень нам понравился рассказ нашего постоянного читателя, который мы просто не можем не опубликовать:

Популяции

Полторы сотни файерменов водили хороводы, вскидывали руки кверху и стреляли огненными шарами. Шаманка в маске стояла в центре и невозмутимо поигрывала магической палочкой. С десяток поселенцев окружили ее и бесконечно кланялись. Проповедники одиноко бродили по местности и сами себе читали сказки. Никто не слушал их сладких речей, никого не осталось из тех, кто мог бы примкнуть к армии «синих». Ангел смерти недоуменно и бессмысленно завис в воздухе и по инерции продолжал изрыгать пламя. Остыл вулкан, дымились испепеленные вражеские строения, болота смрадным туманом покрывали не до конца потопленный остров. Шумно лопались воздушные шары, с громким всплеском уходили под воду хлипкие лодки; дикари безмятежно плодились, обдирали деревья, громко полоскали рот и рыгали... Это была победа. Последняя победа перед обожествлением шамана.

Что дальше? А дальше шаманка передала маску своей последовательнице и... незримым духом унеслась из реинкарнационного круга высоко в небо. И зажглась новая звезда. И появился у племени небесный покровитель, бессмертный и вездесущий. Настало время заключительной битвы. Три злобных племени окружили несчастных поселенцев «синего шамана», которые по воле злой судьбы оказались на пересечении дорог враждующих племен. Горе всем живущим на этом адском «перекрестке»! «Красные» накопили силы первыми и во главе с шаманов кровавой рекой потекли на близрасположенные домики мирных жителей. Последние, правда, в своем большинстве уже покинули домашний уют и встали в длинную очередь тренирующихся в солдат-файерменов. С другого берега поджимали «зеленые», нагромождавшие жилища на перешейке. «Жёлтые», потерпев неудачу в бою, восстановили силы и окольным путем собирались зайти в незащищенный тыл. Бог богом, а магическая мана по-прежнему должна производиться простыми поселенцами в своих домах. Могущественные заклинания возможно применить только при наличии достаточного количества маны. На данный момент было доступно лишь несколько заклинаний, все-таки способных удержать на несколько минут вражеские полчища. Несколько болот отравили порядка трех десятков воинов, молния смертельно поразила шамана, так и не дав возможности произвести разрушения, но «красные» все подтягивались и подтягивались. Пришлось сделать «подарок» — рой ос распугал и вселил панику в стройные ряды наступавших, которые были с легкостью изничтожены по одиночке уже готовыми файерменами. Но силы еще оставались. «Сказочники» активно переманивали поселенцев, которые через пару мгновений с остервенением крушили свои же бывшие хижины. «Кончуа! Эльфино! Энсино!» — приговаривали проповедники, ободряя людей разрушать всяческие постройки. «Така!» — раздался голос с небес, и огненный ком с силой упал на землю, наказав неправедных. Человек пять шумно бултыхнулись в воду и, беспомощно побарахтавшись, с несчастным вздохом вознеслись к небу в другой оболочке. Атака отбита. Но вот подошли и «желтые». Им суждено было научиться летать. Правда, они так и не научились. Три смерча унесло практически всю компанию и раскидало в воду. После того как из всей толпы осталось лишь два воина и шаман, оглядевшись по сторонам, они назад к своему лагерю. В момент передышки надо было починить побитые строения и восстановить силы. Нашлось место и шалостям. Одним огненным

Читайте в 42 номере «Страны Игр»:

Мы снимаем завесу таинственности с самого засекреченного игрового проекта компании Interplay, сиквела к суперхиту MDK. Первые эксклюзивные подробности об MDK2, кадры из игры и беседа с ее разработчиками.

Какие сюрпризы преподнесут нам в MDK2 ее новые разработчики, авторы Baldur's Gate из Bioware Corp?

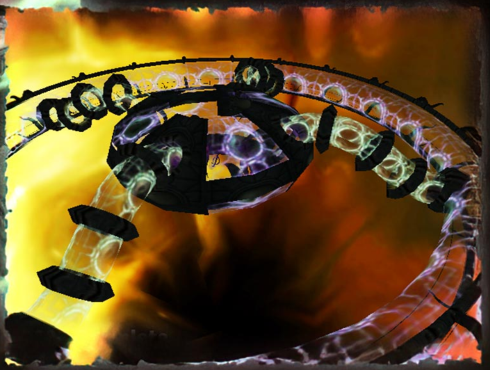
Насколько хорош новый трехмерный движок компании, и способен ли он соперничать с творениями id Software или Epic Games?



Не пропадет ли в пересказе от Bioware великолепный саркастически юмор Shiny?

И, вообще говоря, что такое «MDK»?

Ответы на все вопросы - через две недели в «Стране Игр».



Origin Online? Все о прошлом и, в особенности, о будущем знаменитых авторов Ultima и Wing Commander. Чем фирма Ричарда Гэрриота будет заниматься в новом тысячелетии? Сведения из первых рук.

Lands of Lore III от Westwood Studios. Если и третья серия некогда любимых Lands of Lore будет столь же дружно «прокачена» публикой, у мыльной оперы Westwood имеются все шансы остаться трилогией навечно. Финальный вердикт читайте в следующем номере.

Warzone 2100 от Pumpkin Studios. Попытка взглянуть на жанр стратегии с еще одного нового угла, еще более трехмерного, свободного и фантастически красивого. Но насколько хорошо все это в действии?

Aliens vs. Predator от Fox Interactive. Эта игра - не просто очередной рядовой 3D-стреляльник. В ней есть почти все, что требуется фанату фантастического кино и Ski-Fi подхода к игровым проектам. Поддержка ведущих «страшилочных» лицензий делает это творение Fox практически неуязвимым. Смогут ли наши авторы нащупать слабину и в нем?

Hidden & Dangerous: чешский взгляд на SpecOPS и RainbowSix. Лучший командно-тактический симулятор спецназа 1999 года.

Авторитетное мнение наших экспертов о демо-версии MechWarrior 3. Теперь мы можем с уверенностью сказать, какой будет финальная версия легендарного симулятора.



House of the Dead 2. Первое поколение игр на Dreamcast продолжает завоевывать себе и своей платформе место под японским солнцем. Первая стрелялка-тир на приставке, один из первых переводов с Naomi... Первый лазерный пистолет... Для Dreamcast сейчас многое впервые. Как пройдет охота на зомби на этот раз?



Новый 42-ой номер «Страны Игр» в продаже с 29 апреля!

дождем очистился перешеек от строений «зеленых», другим — стерло с поверхности четыре дома у «красных». Их шаманка приглядела, видимо, энергетически активную точку около разбитой молнией башни и всякий раз возвращалась на одно и то же место. В районе башни мгновенно образовалось зловонное болото, уже в который раз губящее бестолковую шаманку. С каждой смертью шамана быстро прибывала мана, и вот уже скоро дорога к поселению «синих» была затоплена со всех сторон. Молнии раз за разом уничтожали шаманов, маны накопилось столько, что стали возможны уже все заклинания. Строения племен все теснее прижимались друг к другу, накаляя отношения между лагерями разных цветов. За это время была накоплена такая армия файерменов, что стало возможным удерживать на безопасном расстоянии даже вражеского ангела-губителя. «Паратанка!», «моатаза», «лакаи», «тунага», «чина» и «отэнго»-огороды в хижинах несчастных жителей всех племен постоянно обрушивались на них с небес. Ничто не могло им помочь. Поединки ангелов, как правило, оканчивались ничьей, но шаг за шагом приближалась долгожданная победа. Через час на планете осталось лишь племя «синих». Мир и тишина воцарились во Вселенной. Но надолго ли?

Голубев Д.А.

Привет!

Мне очень нравится ваш журнал!!! Я всегда читаю его с радостью. Пожалуйста, опубликуйте мое письмо. Меня зовут Денис. Живу я в городе Междуреченске (Кемеровская обл.). Хочу переписываться с другими геймерами и делиться опытом, стаж 5 лет. Освоил платформы **Dendy**, **PS** и **PC**. Предпочитаю жанры игр: **RPG**, **RTS** и **adventure**. Любимые игры: **Аллоды, Heroes of Might and Magic II, Starcraft, Settlers 3.**

Мой адрес: Кемеровская область, г. Междуреченск, ул. Лазо, д. 35, кв. 38, Кондратову Денису. Индекс: 652870.

Здравствуйте, дорогая редакция моего любимого журнала! Я читаю вас с 97 года, и с каждым номером ваш журнал становится лучше и лучше. Я не согласен с мнениями некоторых ваших читателей о том, что вы невзлюбили **CoreDesing** и дядюшку **Eidos'a.** Просто некоторым людям непонятно, почему игра, которая им нравится, не обязательно должна иметь в рейтинге 10 баллов! И всякие компьютерные отморозки шлют в письмах беспробудную критику!!! Вот так, г-н Спрайт! Далее, прошу вас опубликовать мое письмо в рубрике «Переписка»: Молодой геймер с семилетним стажем работы на **PC** ищет друзей по переписке. Пишите, не стесняясь, все, кто может, и девчонки, и мальчишки возраста от 12 до 15 лет!!!

Мой E-mail: potapov@renet.ru

Также хочу поблагодарить вашу редакцию за то, что вы есть и радуете нас вашими чудесными репортажами!!!

Заранее благодарю!

Sherridan.

Здравствуй, редакция «GAMELAND»!

Я хочу переписываться с ребятами, которые увлекаются гонками (**CARMAGEDDON, TOCA 2**), стратегиями (**DUNGEON KEEPER, SIMCITY 3000**).

E-mail: bmp@valley.ru Александру.

W W W : http://www.valley.ru/~bmp

Здравствуйте, уважаемая Страна Игр!!!

Очень прошу опубликовать мое письмо в рубрике переписка. Я давно хотел переписываться с настоящими геймерами. О себе. Мне 14 лет. Геймер стаж 4 или 5 лет (точно не помню). Люблю в общем-то все жанры игр, кроме квестов.

Адрес: ura@astel.kz

Здравствуйте!

Я пишу вам в первый раз и хочу через рубрику «Обратная связь» найти друзей по переписке. Меня зовут Вадим. В интернете **Blade**. Мне скоро будет 14 лет. Живу в Екатеринбурге. Увлекаюсь гонками и **3D Action'ами**. Есть **3Dfx**. Ищу друзей по переписке.

Мой адрес: smoff@emts.ru

С уважением, Blade. СИ



Станция
106.8 FM
не прогибайся
БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ
при поддержке движения Щит Отечества
ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО СТАНЦИЯ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ PUBLIC TOTEM ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ